11 - 97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs



DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E

PC PLAYER

Messe-Special
16 Seiten Spiele-News
ECTS ´97

STAR WARS
Intergalaktisch gut:
Shadows of the Empire

Test und Interview
Lands of Lore 2

10 Strategiespiele im Test
Echtzeit-Action von Total Annihilation bis Dark Reign & Colony

Joysticks im Alltag
19 Modelle im Härtetest

Endlich gelöst
Baphomets Fluch 2 & Earth 2140

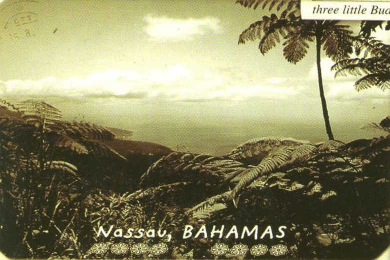
Shadows of the Empire

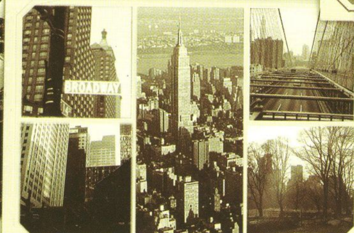
▶ Das Duo: Jack Orlando & Harold Faltermeyer ▶ Die Neuen: 7 CD-Laufwerke geprüft
▶ Das Break: Exklusivtest von Virtual Pool 2 ▶ Die Krönung: Schachspiele im Vergleich













MAN SAGT, AN BESONDERS SCHÖ

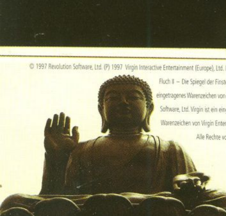
Dieses packende Adventure führt Sie, George Stobbart, und die Reporterin Nico auf die Spur einer international operierenden Ve

NEUGEBOREN. DAMIT SIE DIESES GEF

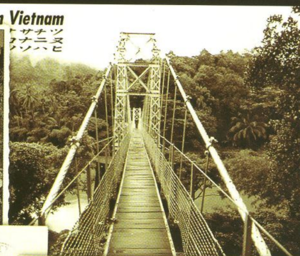
der die jahrhundertealten Geheimnisse und mystischen Kräfte der Maya für sein Streben nach grenzenloser Macht mißbrauchen w

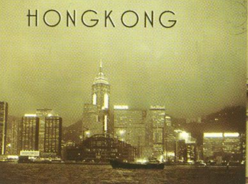
WERDEN WIR SIE VORHER DEM

--- www.vid.de/Baphomet 2 --- PC CD-ROM --- Komplett in deutsch --- Paralax-Scrolling --- High-Resolution --- Verschiedene Kameraperspektiven --- www.vid.de

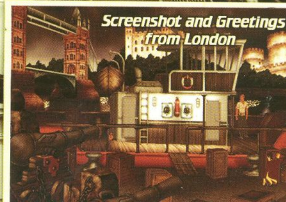




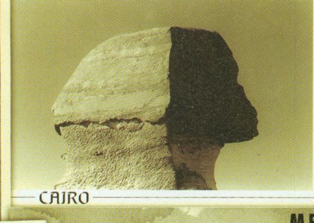




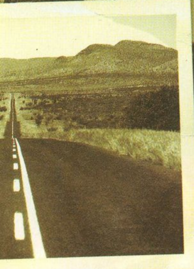


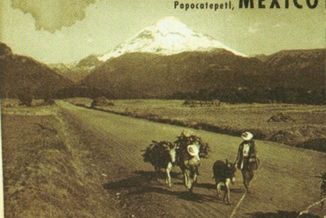


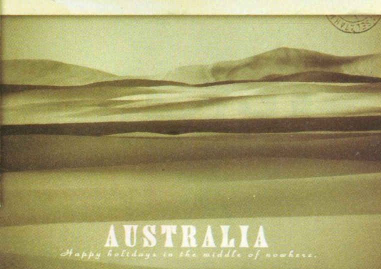

BEAUTY SAL
英皇外滙投資


CAIRO


Kenia

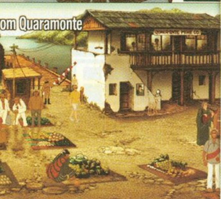



Popocatepetl, MEXICO

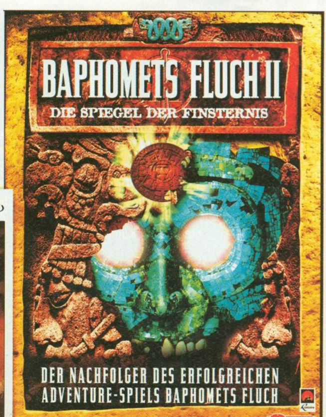

AUSTRALIA
Happy holidays in the middle of nowhere.


an Screenshot


SCREENSHOT
DE MARSEILLE


om Quaramonte


Virgin INTERACTIVE
Screenshot from mexico
REVOLUTION


BAPHOMETS FLUCH II
DIE SPIEGEL DER FINSTERNIS
DER NACHFOLGER DES ERFOLGREICHEN
ADVENTURE-SPIELS BAPHOMETS FLUCH

Das muß nun...





...wirklich nicht sein!

Wenn Ihr den Wunsch habt, Eure Lieblings-3D-Games in messerscharfer und blitzschneller Arcade-Qualität zu spielen, dann hat ELSA die weniger umständliche Alternative für Euch parat: *ELSA VICTORY Erazor*. Ultimative 128-bit-Performance für sagenhafte 3D-Beschleunigung in fantastischer Qualität. Die *ELSA VICTORY Erazor* ist *die* All-In-One-Solution; sie macht Eure Lieblingsspiele erst zu dem, wofür ihre Entwickler sie geschrieben haben: Zum packenden und mitreißenden Abenteuer; ohne jeden Kompromiß!

Durch die integrierten TV/Video-Ausgänge lässt sich ein konventioneller Fernseher als Arcade-Screen einsetzen und mit den drei Video-Eingängen können zukunftsorientierte Anwendungen wie z.B. Live-Video und Internet-Video-Chat genutzt werden. Ruft an oder schaut auf die ELSA-Website, wenn Ihr mehr über die *Erazor* wissen wollt.



ELSA VICTORY Erazor™

ELSA

Datenkommunikation
Computergrafik

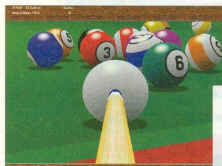
ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · **Info-Telefon** +49-(0)241-606-5113 · **Info-Fax** +49-(0)241-606-5199 · **FaxBox** +49-(0)241-606-9830 · **Internet** http://www.elsa.de

ALLES, WAS SPAß MACHT...

hat zu viele Kalorien, ist zu teuer oder schlicht illegal. Da Computerspiele vor allem jungen Menschen ungeheuer viel Spaß machen, witterten Politiker und professionelle Jugendschützer den Verfall von Sitte und Moral. Klar, wer im Actionspiel wenig zimperlich bei der Beseitigung von Störenfrieden vorgeht, säubert eines Tages womöglich auch den Bundestag. Urängste, die wohl den Bonner Klüngel nicht ruhen ließen, bis das neue Informations- und Kommunikationsdienstgesetz am 1. August 1997 in Kraft trat. Sein Name leitet fehl, denn die neuen Bestimmungen dienen nicht zur Verbesserung von Wissens- und Gedankenaustausch, sondern sollen eben diesen ethisch und moralisch sauber halten – im Namen einer sauberen und unbelasteten deutschen Jugend. AIDS? Designerdrogen? Jugendarbeitslosigkeit? Politikverdrossenheit? Hier sehen die Politiker höchstens verbal »Handlungsbedarf«, aber sie handeln nicht. Aber wehe, ein 16jähriger tobt sich an seinem PC aus – womöglich mit der virtuellen Kettensäge in der Hand. Dann sind die Hüter der Moral schnell auf dem Plan und sehen das Abendland in Gefahr. Aggressionsabbau am PC ist verpönt. Und seit dem 1. August quasi per Vor-Zensur auch nicht mehr gestattet: Jedes neue Spiel, das den gleichen bedenklichen Inhalt präsentiert wie ein altes, früher bereits indiziertes, ist damit prinzipiell automatisch ebenfalls indiziert. Folge: Es darf nicht mehr verbreitet, beworben oder neuerdings nicht einmal mehr angekündigt werden. Da diese Gesetzesanpassung so offenherzig formuliert wurde, dürfen Spielemagazine im Prinzip über viele Neuerscheinungen gar nicht mehr berichten – sehr zum Leidwesen unserer erwachsenen Leser. Um es klar zu stellen: Über pornographische, extrem gewaltverherrlichende oder äußerst brutale PC-Spiele haben wir nicht berichtet und werden es auch in Zukunft nicht tun. Aber wenn man etwa in England beobachtet, wie Mütter ihre nicht mal zehnjährigen Kinder sonntags in die Spielhalle führen, wo sie sich bis spät in den Abend noch an den Action-Automaten austoben, dann wundert man sich schon: Sind die Briten ein aggressives, brutales Volk? Wächst deren Kriminalitätsrate ins Unermeßliche? Eigentlich nicht. Aber in Deutschland muß alles sauber, korrekt, geordnet sein. Die Kids sollen nicht am PC ihre Schießkünste trainieren, sondern sich lieber auf die brutale Wirklichkeit vorbereiten: elegant lügen wie ein Politiker, die Macht eines Bankiers cool mißbrauchen oder sich als Unternehmer gnadenlos an Firmenpleiten bereichern. Unblutige Brutalität – das ist der staatstragende Gedanke in diesem Land.

Herzlichst Ihr
Ralf Müller



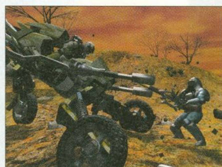




GOLD PLAYER

Sie trat ab in ihren Motorradstiefeln, das Queue fest geschultert: **Mortal Moni** heuert bei einer Spezialeinheit der Münchner Polizei an, um es dem Gesindel da draußen so richtig zu zeigen. Zum Abschied zelebrierte sie noch einmal ihr Billard-Hobby mit **Virtual Pool 2**.

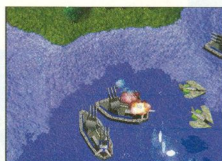
148



GOLD PLAYER

Dark Reign wirft den anspruchsvollen Strategen den Fehdehandschuh vor die Füße. Wer ihn aufhebt, wird süchtig nach diesem Spiel. Wahre Echzeit-Taktik ab Seite

96

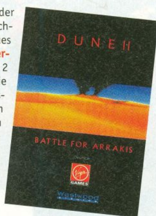


GOLD PLAYER

Total Annihilation spricht vor allem Gipfelstürmer an. Wer schon immer den perfekten Hinterhalt in einer Felsenschlucht inszenieren wollte, blättert weiter zur Seite

102

Dune 2 ist schuld: Mit der Einführung von Echtzeit-Schlachten hat Westwood ein neues Genre begründet. Die **Vollversion** des Strategiespiels Dune 2 inklusive Handbuch finden Sie auf der CD-ROM unserer Plus-Ausgabe. Dune lehnt sich von der Thematik sehr stark an Film und Roman »Der Wüstenplanet« von Frank Herbert an und besitzt mit Spice noch die witzigste und spannendste Art des Ressourcen-Sammelns.



INHALT

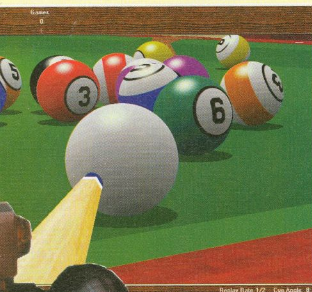
Der neue Echtzeit-Strategie-Champion »Dark Reign« weist ungeahnte taktische Tiefe auf. **96**

Auf dem Prüfstand: 19 Joysticks auf Herz und Nieren getestet. **170**

Laute Hallen, tolle Spiele: Im Messebericht von der ECTS liegt mancher Leckerbissen verborgen.

36

Der Indianerkrieger »Turok« räumt mit Aliens und Dinosauriern auf. **136**



Auf die Vollen: »Virtual Pool 2« bringt das Queue in Schwung.

148

Strategen aufgehorcht: In »Total Annihilation« wird die totale Vernichtung Ihre Aufgabe. 102

Aktuell

Vor Ort

Preview

Rubriken

Hardware

Tips & Tricks

Software

Special

Spiele-Tests

Bitte anschnallen: Gateway 2000 kommt!

Halten Sie sich fest: Denn in den neuen GATEWAY 2000® PCs steckt jetzt noch viel mehr. Wie wir das machen? Ganz einfach: Wir bauen Ihren persönlichen PC in höchster Qualität, vollgepackt mit den neuesten Technologien, und immer speziell nach Ihren Anforderungen.

Bitte halten Sie sich fest, wenn Sie unsere Produktreihe sehen: Wir verwenden Intel Pentium® Prozessoren mit MMX™ Technologie und Pentium II Prozessoren. Noch nie war es so einfach, auch größte Datenmengen zu verarbeiten. Dank der eingebauten Modems und der vorinstallierte Web-Browser inkl. zahlreicher Zusatzsoftware ist das weltweite Internet für Sie jetzt wirklich nur noch einen Mausklick entfernt. Und mit den exzellenten Lautsprecher-Sets werden Ihre Ohren Ihre PC-Spiele nicht mehr wiedererkennen. Falls Sie gerne ein Komplettsystem inklusive Drucker kaufen wollen, werfen Sie mal einen Blick auf den G5-166M. Das ist nicht nur Multimedia pur, sondern dank dem Epson Stylus 300 Farbdrucker auch ein perfekter Arbeitsplatz, und das für nur 3.099,- DM!

Aber Sie bekommen bei uns nicht nur großartige Computer: Sie bekommen auf jeden Desktop- und Tower-PC eine dreijährige Garantie sowie kostenlosen telefonischen Service und Support, solange Sie



G6-233M

- Intel Pentium® II Prozessor 233MHz
- 32MB SDRAM, erweiterbar auf 384MB
- 512KB L2 Cache
- 3,5" 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- Mitsumi 12/24fach (min/max) CD-ROM, 120ms
- Quantum™ 4,3GB Ultra ATA-Festplatte, 10ms
- Ensoniq Wavetable Soundkarte
- Boston Acoustics® MicroMedia 5 Watt Lautsprecher mit 15 Watt Subwoofer
- STB nVidia Riva 128 Bit AGP 3D Grafikbeschleuniger, 4MB SGRAM
- US Robotics Sportster Winmodem® mit x2-Technologie (56Kbps§)
- CrystalScan™ 17" Monitor*, TCO-92, Lochabstand 0,28mm
- ATX Tower-Gehäuse: Gesamtanzahl Einschübe: 3 intern, 5 extern
- 105-Tasten Tastatur
- Microsoft® Windows 95, MS® IntelliMaus
- MS Office 97 Small Business Edition** mit MS AutoRoute Express Europe und MS Money 97

4.599,- DM

G5-166M

Top-Angebot

- Intel Pentium Prozessor mit MMX Technologie, 166MHz
- 16MB SDRAM, erweiterbar auf 256MB
- 512KB Pipeline Burst Cache, 15ms
- 3,5" 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- Mitsumi 12/16fach (min/max) CD-ROM, 120ms
- Quantum 1,6GB Ultra ATA-Festplatte, 10ms
- Ensoniq Wavetable Sound-Chip
- Altec® Lansing ACS41 7-Watt-Lautsprecher
- ATI RAGE II Plus Grafikbeschleuniger, 2MB SGRAM
- **Epson® Stylus 300, 720 dpi Farbdrucker**
- US Robotics Sportster Winmodem® mit x2™-Technologie (56Kbps§)
- CrystalScan 15" Monitor*, TCO-92, Lochabstand 0,28mm
- ATX Desktop-Gehäuse: Gesamtanzahl Einschübe: 2 intern, 3 extern
- 105-Tasten-Tastatur
- MS Windows 95, MS IntelliMaus
- MS Office 97 Small Business Edition** mit MS AutoRoute Express Europe und MS Money 97

3.099,- DM

***MS® Office 97 Small Business Edition Inhalt: MS Word 97, MS Excel 97, MS Publisher 97, MS Outlook™ 97*



Ihren PC besitzen. Ihr maßgeschneiderter Gateway 2000 – Computer erwartet Sie schon. Lassen Sie ihn nicht länger warten: Rufen Sie noch heute an!

Showroom – Adressen und Öffnungszeiten:
Kaiserstraße 28, 60311 Frankfurt/Main
Thomas Wimmer Ring 1, 80539 München
Hohenstaufenring 74, 50674 Köln
Montag – Freitag 10.00 – 19.00 Uhr
Samstag 10.00 – 15.00 Uhr

GATEWAY2000

"You've got a friend in the business."®

Neu! Leasing-Optionen.

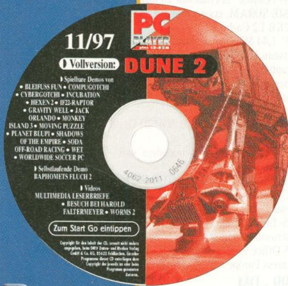
0130 829 470

http://www.gateway2000.de

Gateway 2000 Europe • Europäische Hauptniederlassung • Clonshaugh Industrial Estate • Dublin 17 • Irland
Tel.: 00-353-1-797-4040 • Fax: 00-353-1-797-4700 • Geschäftszeiten: Mo. – Fr. 9.00-22.00 Uhr, Sa. 9.00-18.00 Uhr

*Die Monitorgröße ergibt sich bei Verwendung der Industrie-Norm CRT. Der sichtbare Bereich kann ca. 1,2" kleiner sein. §Maximaler Datendurchsatz. Leistung hängt jedoch von den jeweiligen Bedingungen ab. Druckfehler vorbehalten. Abbildung kann vom Angebot abweichen. Alle Preise verstehen sich inklusive Mehrwertsteuer und zuzüglich Versandkosten. Alle Angebote unterliegen den Standardvereinbarungen, -bedingungen und der begrenzten Garantie von Gateway 2000 Europa.

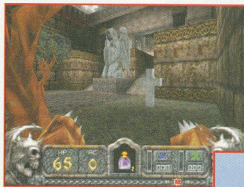
CD-INHALT







Die Programme der CD installieren Sie, wie in jedem Monat, am einfachsten über die Windows-Menü-Systeme der CD (einfach AUTORUN ausführen).



Der Vorgänger galt als Geheimtip unter Fans des 3D-Action-Genres. Jetzt ist die Fortsetzung »Hexen 2« fast fertig. Allerdings sollten Sie für die Demo einen Computer mit mindestens 133 MHz und 32 MByte RAM besitzen. Am schönsten sieht die Demo mit einer Voodoo-Grafikkarte aus.



Wenn eine Grafikkarte mit einem Voodoo-Chipsatz in Ihrem PC steckt, sollten Sie sich sofort die Demo von »Shadows of the Empire« anschauen. Haben Sie DirectX 3.0 bereits installiert, läuft das Spiel sogar ohne weitere Installationen direkt von der CD.

SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 rufen Sie am einfachsten mit unserem »PC Player AutoRunner« auf. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 startet es normalerweise von selbst, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen.
Über dasselbe Menü kommen Sie auch in unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Infos finden Sie, wenn Sie im PC Player AutoRunner auf die Taste »Informationen« klicken.
Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
Sie können sich auch per Post oder Fax direkt an den Verlag wenden.

FEHLER AUF CD?



Windows 95 ist zwar ein tolles Betriebssystem, aber auch recht fehleranfällig. Das bekomme ich immer wieder beim Austesten der Spieledemos zu spüren. Aus diesem Grund schaue ich mir alle Demos der CD auf verschiedenen Computern an und gebe im Windows-Menü kurze Hinweise, die auf eine eventuelle Fehlerursache hindeuten. Bitte lesen Sie sich diese Informationen aufmerksam durch; so können Sie sich von vornherein Ärger ersparen.
Oftmals macht eine falsche DirectX-Version Fisimatenten. Spiele für DirectX 2 benutzen zum Beispiel eine andere DirectPlay-DLL als Spiele für DirectX 3 oder 5. Installieren Sie in dem Fall unbedingt noch einmal DirectX 2 und danach DirectX 3 oder 5.
Sollten Sie beim besten Willen mit unserer CD nicht weiterkommen, ist diese vermutlich bei der Heftauslieferung beschädigt worden. Einen Ersatz erhalten bei unserem
DMV Leserservice CSJ,
Tel.: 089 / 20 24 02 50, FAX: 089 / 20 24 02 15
Dort bekommen Sie eine neue CD. Viel Spaß mit der aktuellen wünscht Ihnen

Ihr Henrik Fisch

Vollversion

Dune 2 (MS-DOS; 8 MByte)	\HDINSTAL.BAT
Handbuch	\BONUS\HANDBUCH\DUNE2.PDF

Spielbare Demos

Bleifuss Fun (Windows 95)	\DEMOS\IGNITION\IGN_DEMO
CompuGotchi (Windows 95; 14 MByte)	\DEMOS\COMPUGOT\SETUP.EXE
Cybergotchi (Windows 95; 2 MByte)	\DEMOS\CYBERGOT\CYBERDEM.EXE
Gravity Well (Windows 95; 3 MByte)	\DEMOS\GRAVITY\SETUP.EXE
Hexen 2 (Windows 95; 24 MByte)	\DEMOS\H2DEMO\INSTALL\SETUP.EXE
iF22-Raptor (Windows 95; 61 MByte)	\DEMOS\IF22\SETUP.EXE
Incubation (Windows 95; 36 MByte)	\DEMOS\INCUBAT\AUTORUN.EXE
Jack Orlando (MS-DOS; 20 bis 30 MByte)	\DEMOS\ORLANDO\GO.BAT
Monkey Island 3 (Windows 95)	\DEMOS\MONKEY3\WEBCURSE.EXE
Moving Puzzle (Windows 95)	\DEMOS\MOVEPUZZ\PUZZDEMO.EXE
Planet Blupi (Windows 95; 25 MByte)	\DEMOS\BLUPI\PBLUPI-E.EXE
Shadows of the Empire (Windows 95)	\SOTE.EXE
SODA Off-Road Racing (Windows 95; 35 MByte)	\DEMOS\SODADEMO\SETUP.EXE
Wet (Windows 95; 18 MByte)	\DEMOS\WET\SETUP.EXE
Worldwide Soccer PC (Windows 95; 25 MByte)	\DEMOS\WORLDSOC\WWS_DEMO.EXE

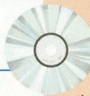
Selbstlaufende Demos

Baphomets Fluch 2 (Windows 95)	\PREVIEWS\BAPHO2\PREVIEW.EXE

Patches

Betrayal in Antara (Patch auf Version 1.1.0)	\PATCHES\ANTARA
Lords of the Realm 2: Siege Pack (Patch 2.0.0.3)	\PATCHES\LOTR2SP
POD (Game Service)	\PATCHES\POD
Silent Hunter (Patch 1.3, nur für US-Version!)	\PATCHES\SHUNTER
wipEout 2097 (Multiplayer-Patch)	\PATCHES\WIPE2097

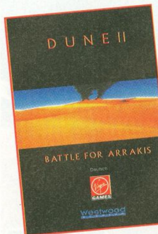
GEWINNEN MIT BLUE BYTE



BlueByte hat wieder zugeschlagen. Diesmal können Sie mit derIncubation-Demo auf der CD sogar eine Mystery Tour für zwei Personen in die schottischen Highlands gewinnen. Dazu müssen Sie nur die drei Missionen der Demo durchspielen und sich die Slide-Show am Schluß genau anschauen. Notieren Sie die Anfangsbuchstaben der Namen, und schicken Sie das Lösungswort an Blue Byte, Stichwort »Mystery Tour«, Eppinghofer Str. 150, 45468 Mühlheim/Ruhr.

Einsendeschluß: 28. November '97





Nachdem wir in der letzten Ausgabe das Hammer-Rollenspiel »Lands of Lore« auf der CD hatten, folgt in diesem Monat eine weitere Perle aus dem Hause Westwood: »Dune 2«. Das Spiel läuft unter MS-DOS und benötigt auf jeden Fall 540 KByte freien DOS-Speicher. Weitere Infos können Sie in dem Handbuch nachlesen, das Sie als Adobe-Acrobat-Datei im Verzeichnis \BONUS\HANDBUCH der CD finden.

Szenario

Civilization 2 (Szenario Erster Weltkrieg) \TIPS\CIV2

Videos

Multimedia Leserbriefe (7:48) \MAGAZIN\PAGE0110\MMLB1097.AVI
Besuch bei Harold Faltermeyer (3:01) \MAGAZIN\PAGE0112\HF.AVI
Worms 2 (1:00) \MAGAZIN\PAGE0111\WORMS2.AVI

Programme

Adobe Acrobat Reader
(Für Windows 3.1 und Windows 95) \PROGRAMM\ACROBAT
CBench (3D-Benchmark für MS-DOS) \PROGRAMM\CBENCH
CDT 1.15 (CD-ROM-Tool) \PROGRAMM\CDTOOLS
DCC 4.1 (PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms) \PROGRAMM\DCC41PCP
DOS über Windows installieren \PROGRAMM\DOSINST
(Batch-Dateien für Beitrag »Zurück zur Vernunft« aus Heft 9/97)
Display Doctor 5.3a (Neueste Version des alten UniVBE) \PROGRAMM\SDD53A
Game Wizard 3.0 (Spiele-Utility) \PROGRAMM\GAMEWIZ
Paint Shop Pro 4.12
(Shareware-Version des Malprogramms) \PROGRAMM\PSP412
PC Player Direct3D-Benchmark (v 2.03 für Windows 95) \PROGRAMM\PCP3D
PC Player 3D-Benchmark (Für MS-DOS) \PROGRAMM\PCPBENCH
PCXDUMP 9.31 (Neue Version des Screen-Grabbers) \PROGRAMM\PCXDUMP
PICEM 3.2 (Bildbetrachter) \PROGRAMM\PICEM
TweakUI (Utility für Windows 95) \PROGRAMM\TWEAKUI
VGA-Benchmarks (Verschiedene Grafik-Benchmarks) \PROGRAMM\VGABENCH

Weitere Programme

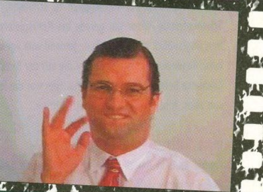
DatenPlayer Deluxe (Spiele-Datenbank) \PCPLAYER\DATAPLAY\DPLAYER.EXE
DirectX 2.0 (Ältere Version von DirectX) \PCPLAYER\DIRECTX.20\DXEXTRAC.EXE
DirectX 3.0a (Ältere Version von DirectX) \PCPLAYER\DIRECTX\DXSETUP.EXE
DirectX 5.0 (Neueste Version von DirectX) \PCPLAYER\DIRECTX.50\DX5GER.EXE
Video für Windows (Aktuelle Videotreiber) \PCPLAYER\WINVIDEO\INSTALL.EXE

DIESEN MONAT IN DEN MULTIMEDIA-LESERBRIEFEN







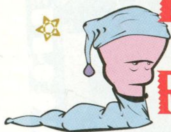


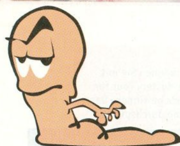


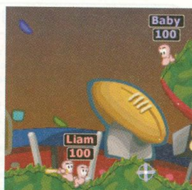
Heißgeliebt, unübertroffen: die Multimedia-Leserbriefe der CD. Wie in jedem Monat nehmen wir hier die Spiele-Branche, uns selbst und vieles andere auf die Schippe.

Worms 2

IM LAND DER RAKETENWÜRMER







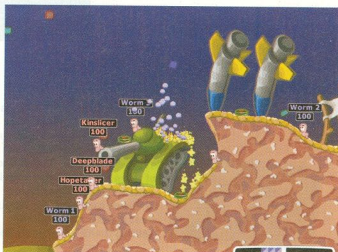
Liam erlebt gleich eine Überraschung.

Aggressives Gekreuch, das freizügig mit Granaten und Dynamit umgeht, besaß auf PCs und Konsolen schon seit einiger Zeit einen kruden Charme. Jetzt sind die Würmer zurück: noch süßer, noch knuddeliger und noch tödlicher.

Aus dem Land der Würmer bringen Besucher für gewöhnlich keine Souvenirs mit nach Hause. Höchstens ihre eigenen Schneidezähne in einer Tüte. Als äußerst angriffslustig und rabiat präsentierten sich schon die kriechenden Urväter in »Worms« vor knapp eineinhalb Jahren. Mit Karatetritten, Handkantenschlägen, Splittergranaten und explodierenden Schafen setzten sich die pixeligen Militaristen gegenseitig zu. Über zweidimensionale Landschaften, erzeugt durch einen Zufallsgenerator, krochen und krabbelten die schleimigen Untiere, um sich Minen vor die Füße zu werfen oder einander von Klippen zu schubsen. Der Schadenfreude-Faktor war gerade bei Mehrspielerpartien unglaublich hoch. Sprach da jemand vom »gemeinen« Regenwurm, meinte er nicht die aus der Biologie bekannte Bedeutung »gewöhnlich«. Hier war die Rede von »fies, hinterhältig und niederträchtig«.

Von Sein und Schein

Gerade hielt in Amerika Worms' spartanischer Shareware-Charakter viele Spieler vom Genuß des packenden Schlachtgetümmels ab. Zu stark war die Assoziation mit Basic-Programmen wie dem legendären »Gorilla«. Allerdings hielten Tausende von Fans hartnäckig an ihren kleinen Lieblingen fest. Das Zusatzpaket »Worms: Reinforcement« entwickelte sich zu einem großen Erfolg, und Team17 sah sich gezwungen, eine grafisch und spieltechnisch weiterentwickelte Variante zu programmieren. Und »Worms 2« hat viele Neuerungen. Als erster und wichtigster Punkt zeigt sich das neue Outfit der »windigen« Einzelkämpfer. Nicht mehr charmante Pixelkriecher bevölkern Ihren Bildschirm, sondern drollige Comic-Würmer im Anime-Look. Großäugige, gliedlose Soldaten wünschen sich nichts sehnlicher, als zuckersüß zu wirken (und Ihnen gigantische Löcher in den Kopf zu schießen). Vorbei die Zeit, da sich die Worms-Grafik mit der von »Lemmings« vergleichen ließ.

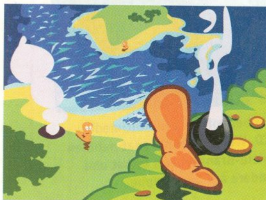


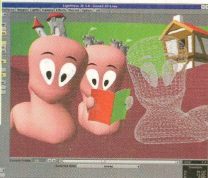
Wie schon im ersten Teil sorgt die niedliche Grafik für den Spielwitz.

Von alten Damen und Hindernissen

Auch das damals schon recht ansehnliche Waffenarsenal peppte Team17 auf. Insgesamt haben Sie nun die Auswahl zwischen prallen 60 Mordinstrumenten. Die Säurebomben, die heilige Handgranate oder die gefährliche »alte Dame« sind nur einige bizarre Beispiele. Wer trotzdem seine persönliche Kreativität spielen lassen möchte, benutzt zum Erschaffen neuer Tötungswerkzeuge den mitgelieferten Waffeneditor. Ebenso gibt es ein Extra-Menü zum Entwerfen eigener Spiellandschaften. Nötig ist dies aber keineswegs, allein die vier Millionen Standardlevel sollten den Freizeit-Wurmling beschäftigt halten. Diese utopisch klingende Zahl entsteht übrigens durch die Hochrechnung der Kombinationsvarianten des Zufallsgenerators. Aus verschiedenen Landschaftstypen errechnet dieser die einzelnen Level.

Zu Beginn der zweiten Wurmkur reihten sich noch weitere Verbesserungsvorschläge in die »To-do«-Liste von Team17 ein. Im Laufe der Testphase dünnten sich diese aus, da viele scheinbar gute Ideen eine Verschlechterung des Spielgeschehens bedeuteten. Geplant waren unter anderem interaktive Felsbrocken, welche die Würmer nach Belieben durch ihre virtuelle Welt schoben, um Gegner zu behindern und zu verletzen. »Sie funktionierten im Spiel nicht gut und wurden herausgenommen«, so Producer Martyn Brown. Eine weitere Idee, deren Implementierung Team17 noch nicht fest beschlossen hat, ist das dynamische Wasser. Gemeint sind große Tümpel, die für unsere streitbaren Freunde nicht wie bisher ein nasses Grab bilden, sondern das Spielgeschehen subtiler beeinflussen. Eine bestimmte Art von Würmern soll eventuell schwimmen und tauchen können. Außerdem würden einzelne Waffen unterschiedlich auf das kühle Naß reagieren. T.N.T. in Verbindung mit Wasser hat eben doch eine andere Wirkung als eine reaktive Natronbombe. Ob diese Ideen im Endeffekt in der fertigen Verkaufsversion landen, ist unsicher. Zuerst muß die Verträglichkeit mit dem altbewährten Spielprinzip sichergestellt sein. (vs)


◀ Schon in den Vorentwürfen sind die Würmer putzig anzusehen.


Worms 2 wartet mit sagenhaften 10 000 Animationssequenzen auf.

WORMS 2 – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Microprose
- ▶ **Genre:** Actionspiel
- ▶ **Termin:** Oktober '97
- ▶ **Besonderheiten:** Waffen- und Level-Editor; über 4 Millionen Level; 60 verschiedene Waffen; 10 000 Animationssequenzen.

Aktuell

Noch nie war Eishockey so cool!

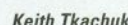
NHL BREAKAWAY™ 98



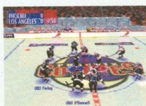





www.acclaimsports.com



Keith Tkachuk
1996-97 NHL Goal Scoring Champion



Ab Oktober für PC, PSX und Saturn.
Ab Februar ´98 auch für N64.

Mit allen 26 NHL Teams und über 600 Spielern
Plus historische NHL Team-Logos und Trikots

Bahnbrechende Motion Capture Grafiken
Situationsabhängiges Checking und individuelle Torhüter Spielzüge

Komplettes Team-Management
Eigens kreierte Spieler können entwickelt, verbessert, unter Vertrag genommen und verkauft werden

Der Unterschied zwischen Gewinnen und Verlieren liegt im Detail: Penalty killing. Gutes Checking. Perfektes Linienspiel. Gute Lauftechnik. Umfahren von Spurrillen im Eis. Lücken in der Abwehr zu Punkten verwerten … Oder glaubst Du es sollte anders sein?









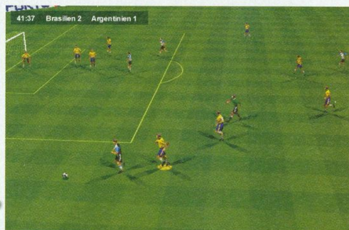
Acclaim
Entertainment GmbH

DEINE ZUKUNFT BEGINNT VOR 395 JAHREN.

FIFA 98 – Die WM Qualifikation



Und wir holen den Pokal ...



▲ Bei der Jagd nach dem runden Leder bietet die Fernsehkamera immer noch den besten Überblick.

Fußball ist immer noch Deutschlands Lieblingssport Nummer eins. Es wird gejubelt und geweint, oder wie Andy Möller einmal sagte: »Erst hatten wir kein Glück, und dann kam auch noch Pech dazu«. Um die Emotionen auf dem PC nachzuerleben, spielen die Fans seit Jahren »FIFA Soccer«.



Der Abwehrspieler wartet im Flutlicht geduldig auf den auszuführenden Freistoß.

Wieder hervorragend gelungen ist der Torjubel – kein Wunder, bei der gigantischen Kulisse im Guiseppe-Meazza-Stadion.

Es würde schon an ein Wunder grenzen, wenn Electronic Arts diesen Herbst nicht ein neues »FIFA Soccer« hinlegt. Die vorliegende Preview-Version beseitigt die letzten Zweifel – grafisch wird wieder ein neuer Maßstab gesetzt, und auch sonst wollen die Programmierer mit »FIFA 98 – Die WM Qualifikation« erneut die Referenz in Sachen Fußball stellen. Da die FIFA eine Lizenz für die Kanadier locker gemacht hat, sind so gut wie alle Nationalmannschaften vertreten, die um die Qualifikation für die kommende Weltmeisterschaft in Frankreich kämpfen.

Um die opulente Grafikpracht auf Ihrem Rechner zu bestaunen, benötigen Sie einen Pentium-Prozessor sowie eine 2-MByte-Grafikkarte. Ein Quad-Speed-Laufwerk empfiehlt der Hersteller auch, aber mit genügend Platz auf der Festplatte für eine circa 200 MByte große Installation umgehen Sie etwaige Hardware-Defizite. Die Verkaufsfassung soll zudem 3Dfx-Karten unterstützen, was für eine weichere Darstellung der immer noch etwas eckigen Polygon-Kicker sorgen könnte.

Wenn Sie in dem Hauptmenü mit der rockigen Musik landen, entdecken Sie viele Optionen, die auch »FIFA 97« schon zu bieten hatte: Ligen, Turniere, National- und Vereinsmannschaften, Regelauslegungen und vieles mehr. Elf der wichtigsten Ligen der Welt, darunter natürlich auch die Bundesliga, sind mit allen Mannschaften und Stars vertreten – leider wieder auf dem Stand vom Vorjahr. Der eingebaute Editor könnte zwar aushelfen, ist aber extrem bedienunfreundlich.

Besonders interessant in diesem Jahr ist die Qualifikation zur Weltmeisterschaft. Die Wahl des Teams und Kontinents entscheidet dabei über die Anzahl der Spiele und Stärke der Gegner. Haben Sie sich für eine Partie entschlossen, kommen Sie in den Genuß des eigentlichen Spiels. Die neuen Stadien, die sich an Originalen wie dem Münchner Olympiastadion orientieren, sehen schon beeindruckend aus. Die Profis erscheinen nicht mehr so unproportional wie in der letztjährigen Version. Besonders die Animation weiß zu gefallen, das Motion-capturing stammt immerhin von unserem Pseudo-Nationalspieler Andreas Möller. Der Pressetext weist zudem darauf hin, daß auch ein Kinesiologe zum Einsatz kam. Wer nicht weiß, was ein solcher Mensch macht, dem sei gesagt, daß es ein Experte für menschliche Bewegungen ist. So oder so wirkt alles sehr realistisch, bis hin zum Gemeckere des Torhüters, wenn seine Abwehr mal wieder gepennt hat. Andererseits steckten noch so viele Bugs in der Preview-Fassung, daß sie fast unspielbar war. Besonders vermißten wir den Torschuß, den weder die Tastatur noch ein Gamepad in die Beine der Spieler zaubern konnte, weswegen ungültige Aussagen über die Qualität der Abschlüsse und des Torhüterverhaltens noch nicht zu treffen sind.

Der englische Kommentar ist gewohnt gut gelungen, wir sind gespannt, ob Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch ähnlich motivieren können und etwas passendere Kommentare als das unsägliche Duo aus FIFA 97 in petto haben. (ab)

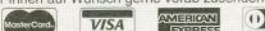


Statistikfreunde bekommen in der neuen Version mehr »Futter« geboten.

FIFA 98 – FACTS

- **Hersteller:** EA Sports
- **Genre:** Sportspiel
- **Termin:** Oktober '97
- **Besonderheiten:** Neue Grafik-Engine mit 3Dfx-Unterstützung; viele Originalstadien; Spielertransfers; unterschiedliche Spielergrößen und Details wie Bärte und Frisuren.

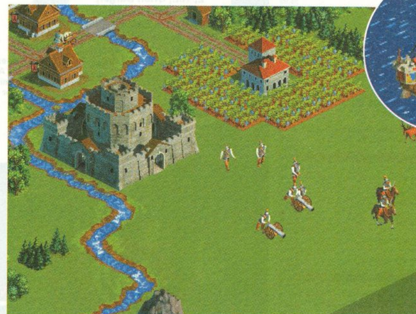



MasterCard
VISA
AMERICAN EXPRESS

DAS INSEL-ABENTEUER

ANNO 1602

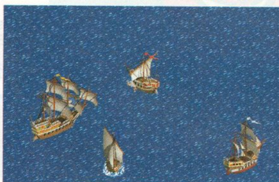
Seit »Kaiser«, »Hanse« und »Fugger« schachert und segelt der Computerspieler Erfolg und Reichtum hinterher. Auch die »Siedler«, »Colonization« oder »Conquest of the New World« förderten den Expansionsdrang. Diesen roten Faden nimmt nun »Anno 1602« dankbar auf.



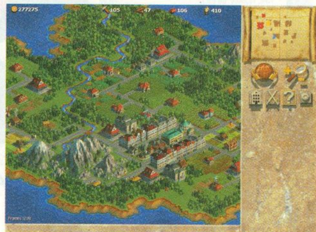
Kleine Armeegruppen, Burgen und Stadtmauern schützen den Inselstaat.

Mit »1869« und »Oldtimer« haben die Gründer des österreichischen Softwarehauses Max Design, Albert und Martin Lasser sowie Wilfried Reiter, bereits Erfahrungen mit Handels- und Wirtschaftssimulationen. In Kooperation mit dem Frankfurter Publisher Sunflowers, die mit »Fugger 2« und »Aufschwung Ost« im gleichen Thema erfolgreich waren, arbeitet man seit gut einem Jahr an »Anno 1602«.

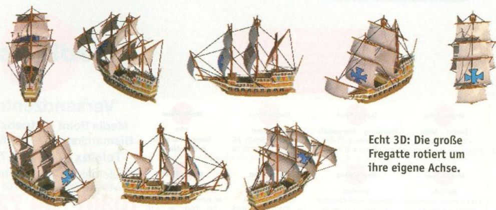
Die Jahreszahl verrät bereits, daß es im Prinzip um die europäische Expansion in der Karibik geht: Mit einer Fregatte, deren Bauch neben Siedlern ein paar Baumaterialien, etwas Nahrung und Werkzeuge birgt, nähern Sie sich einer unbekannten Inselgruppe, suchen sich ein geeignetes Eiland aus und landen darauf. Hurtig errichten Sie am Strand ein Handelskontor mit Pier, um von hier aus die Insel – und deren Ureinwohner – mit einem florierenden Städtchen zu beglücken. Wie bei jedem Aufbauspiel à la Siedler oder »Imperialismus« organisiert der Spieler Geld und Rohstoffe, ernährt seine wachsende Bevölkerung, versucht, sie glücklich zu halten, um schließlich seine Einflußsphäre zu erweitern und zu stabilisieren. Witzig: Die Siedler werden wie in »Constructor« bis zum Level 5 aufgewertet. Der überaus wichtige Handel erfolgt über Land – sofern es zum Kontakt mit einem Nachbarn kommt – mit dem öfter vorbeischauenden freien Händler oder mit dem eigenen Schiff per Stippvisite beim Computergegner. Obwohl diese florierenden Tauschgeschäfte



Feuer frei: Bei den Seeschlachten müssen Sie nicht jedes Schiff einzeln steuern – hier gehen Sie vor wie in Warcraft 2 gewohnt.



Blühende Landschaften: So sieht eine florierende Kleinstadt auf einer idyllischen Insel aus.



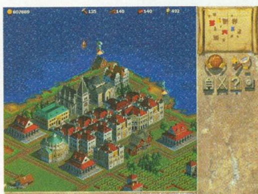
Echt 3D: Die große Fregatte rotiert um ihre eigene Achse.

ANNO 1602 – FACTS

- **Hersteller:** Max Design/Sunflowers
- **Genre:** Aufbau-Strategiespiel
- **Termin:** November '97
- **Besonderheiten:** Mischt geschickt die Spielprinzipien Handel, Strategie, Städtebau; Isometrische Ansicht mit 3D-Objekten; dreh- und zoombare Karte; viele Überraschungen wie Saboteure oder Vulkanausbrüche.



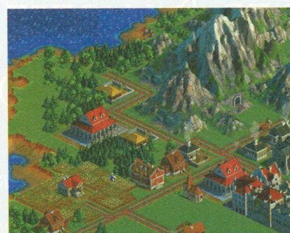




Schöner wohnen: Die schmucken 1602-Häuser hat eigens eine Architektin entworfen.

Geld, wichtige Ressourcen und Endprodukte (irgendwas fehlt immer) einbringen, handelt es sich bei 1602 natürlich nicht um eine reine Handelssimulation. Städtische Strukture, Spezialbetriebe, Wege- und Straßennetz sowie Einzugsgebiete der Zentralgebäude und Burgen regen den Bau- und Basteltrieb des Spielers an. Wer ohne Gegner spielt, baut sich seine nett animierte und wohlfeile Modellandschaft (nur ohne Eisenbahn). Mit bis zu drei Gegnern erwachen eher Erinnerungen an »Ceasars 2« und »Siedler 2«, zumal Spiel und Scharmützel in Echtzeit ablaufen. Land- und Seestreitkräfte sind dabei wie in »Warcraft« leicht zu befehligen. Doch Massenschlachten sind aufgrund beschränkter Ressourcen und stetem Pflegebedarf von Stadt und Wirtschaft kaum zu realisieren. Es sind hier eher die Strategen mit diplomatischem Geschick gefordert, die mit taktisch klugen Einzeloperationen ihre Position festigen und ausbauen – Insel für Insel. Da sich die Computergegner in Spieltempo und Verhalten dem menschlichen Strategen anpassen, sind die hochauflösenden Inselkarten (eventuell sogar bis 1280 mal 1280 Bildpunkte) gar nicht so leicht zu erobern – zumal Piraten, Räuber und Eingeborene als Non-Character-Players noch dazwischenfunken können. Im Netz, via Modem oder seriell gehen zwei bis vier PC-Spieler an Bord. Dank Tutorial und den Pop-Up-Hilfen soll Anno 1602 (bis spätestens anno 1998 auf dem Markt) ein Spiel für die ganze Familie werden – ob nun Händler, Kapitän, Stratege oder Diplomat. (rm)

Ob Wein, Baumwolle oder Weizen, die Plantagen decken die Bedürfnisse der Bevölkerung und liefern Handelsgüter.



Der eigene Kleinstaat lebt von Rohstoffen, die in Bergwerken, Steinbrüchen, in den Wäldern und auf Farmen gewonnen werden.

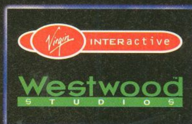
ad.quarter

Bei Command & Conquer sind Millionen S

Diesmal hetzt Westwood ihnen die

LANDS OF LORE
GÖTTERDÄMMERUNG

In einer Welt jenseits aller Vorstellungen schlüpfen Sie in die Rolle
leidet. Nur wenn Sie die Quelle dieses Bannes finden, können Sie
wohnen, befreien. Bis zu diesem Tage aber bleibt er die unschuldige Geisel im gnadenlosen Spiel mächtiger Götter, die







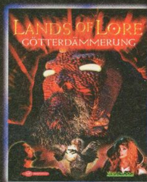




Komplett in deutsch



www.vid.de



Echtzeit-Rollenspiel-Adventure

OLDATEN GEGEN SIE MARSCHIERT.
GÖTTER AUF DEN HALS.

des jungen Luther, der unter einer unkontrollierbaren Form der Verwandlung Luthers Seele und seinen Körper ein für allemal von den Wesen, die in ihm seinen Zauber für ihr Streben nach Herrschaft in den Lands of Lore nutzen wollen.

Longbow 2

Die Panzerjagd geht weiter

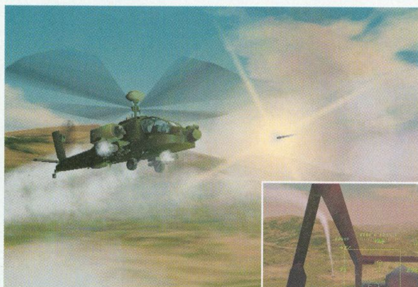
Direkt nach der ECTS besuchte uns Chefdesigner Andy Hollis und präsentierte sein nächstes Werk, »Longbow 2«. Seine neuen Waffen heißen 3Dfx, Mehrspielermodus und dynamische Kampagnen.

Schon der erste Teil der »AH-64D Longbow«-Serie heimste 1996 jede Menge Preise ein. Mit dem Nachfolger will der Schöpfer von Klassikern wie »Kennedy Approach« und »Gunship« ein noch realistischeres, noch packenderes Spiel vorstellen.

Das dynamische Trio

Die auffälligste Neuerung besteht darin, daß anstelle eines einzelnen nun drei verschiedene Helikopter zur Verfügung stehen. Neben dem AH-64D nehmen Sie auch in den Cockpits des Blackhawk-Transporthubschraubers und des Kiowa-Aufklärers Platz. In den Einsätzen geben Sie vier Teams Wegpunkte und allgemeine Verhaltensregeln vor. Dabei können Sie schon vorab einen Blick darauf werfen, wie das zeitliche Zusammenspiel der Einheiten aussieht und gegebenenfalls noch Änderungen vornehmen. Das Schlachtfeld selbst zeigt sich weitaus lebendiger als im Vorgänger. Ob es Digital Integrations »Virtual Battlefield«-Serie (»Apache Longbow«, »Hind«) das Wasser reichen kann, muß sich freilich noch herausstellen. Jedenfalls bevölkern außer Fluggeräten auch Panzer und Bodentruppen das Gelände, per Funk halten Sie Kontakt zu den anderen drei Staffeln und erteilen ihnen Befehle.

Das Missions-Design der beiden fiktiven Kampagnen in Aserbaidschan - es geht mal wieder um das liebe Öl - und dem Trainingscamp Fort Irving nimmt alle verschiedenen Hubschraubertypen in Anspruch. So stehen außer reinen Kampfaufträgen das Absetzen von Truppen oder das Aufklären eines Gebietes an. Der Erfolg aus vorherigen Aufgaben macht sich direkt bemerkbar, etwa wenn Sie einen gegnerischen Konvoi mit Nachschub passieren lassen: Dann müssen Sie mit verstärkter feindlicher Abwehr rechnen. Ressourcenmanagement ist auch auf Ihrer Seite gefragt, denn Ihnen steht nur eine begrenzte Anzahl an Helikoptern und Waffen zur Verfügung - haben Sie alle Raketen verbraucht, werden Sie wohl die restlichen Einsätze mit der 30mm-Kanone bestreiten müssen. Wem dies alles zu kompliziert ist, der kann gleich bei der Installation die entsprechende Option angeben. Dann fällt das Geschehen weitaus simpler und actionlastiger aus.



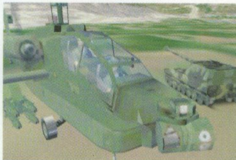
Der Quantensprung der grafischen Präsentation ist hier besonders gut ersichtlich: Achten Sie auf die Lichteffekte.

Luftüberlegenheit durch Technik

Technisch hat sich seit 1996 ebenfalls einiges getan: Die völlig neu programmierte Grafik-Engine erzeugt eine viermal so hohe Detailfülle am Boden, bei Objekten wie dem Longbow sind es sogar achtmal so viele. Dazu glänzt sie nun in 16 Bit Farbtiefe und mit Voodoo-Chip-Unterstützung, gefilterten Texturen und Lens-Flare-Effekten. In Echtzeit berechnete farbige Lichteffekte sind zu bewundern, die vor allem in den neuen Nachtflügen zur Geltung kommen. Die im Vorgänger so schmerzlich vermißte Mehrspielervariante bietet neben dem üblichen Jeder-gegen-jeden-Modus Kooperationsflüge, wobei sich die Positionen in allen denkbaren Kombinationen besetzt lassen. Da wären Pilot und Waffenoffizier oder sogar der MG-Schütze in der Tür des »Blackhawk«. Beliebig zusammengestellte Teams fliegen so mit- und gegeneinander. Startfreigabe erhält die Simulation voraussichtlich Ende Oktober – bis dahin lassen wir die Rotoren warmlaufen. **(Frank Benjamin)**



Ein »virtuelles Cockpit« wurde nun ebenfalls implementiert.



Auf Details wurde großer Wert gelegt. Die Besatzung bewegt sich, die 30mm-Kanone dreht sich immer in Blickrichtung des Piloten.

F-15



Mit der F-15 im Tiefflug über der Wüste.

Wohl erst Anfang nächsten Jahres heben Sie mit der F-15 aus der Jane's-Reihe in die Lüfte über dem mittleren Osten ab. Auch hier zeichnet wieder Andy Hollis als Projektleiter verantwortlich, der schon durch die F-15 Strike Eagle mit dem Standard-Jäger und Jagdbomber der U.S. Air Force Erfahrungen sammeln konnte. In zwei Kampagnen beteiligen Sie sich an der Operation Desert Storm und einem hypothetischen Konflikt am persischen Golf. Rund zweieinhalb Millionen Quadratmeilen Terrain laden zum Überflug ein, deren Texturen übrigens auf Andys Weisung hin handgemacht sind und nicht einfach aus Satellitenbildern übernommen wurden. Als Geschwaderkommandant kümmern Sie sich weiterhin um Einsatzpläne und die Wehwehchen Ihrer Untergebenen.

LONGBOW 2 – FACTS

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** Oktober '97
- **Besonderheiten:** Mehrspielermodus; Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten.

PAX IMPERIA

DIE STERNENKOLONIE

FORSCHUNG. WIRTSCHAFT. POLITIK.

WELTRAUMSCHLACHTEN IN ECHTZEIT.

UNGLAUBLICHE SPIELTIEFE

–

WANN EROBERN SIE DAS UNIVERSUM?

KOMPLETT IN DEUTSCH









AB NOVEMBER '97 IM HANDEL*

*Voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.de

F1 Racing Simulation

MITTENDRIN, STATT NUR DABEI

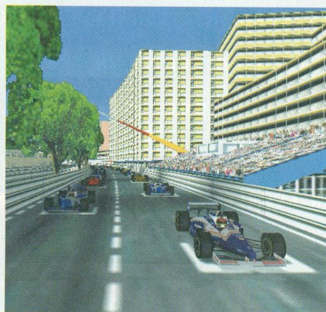
Das digitale Fernsehen konnte sich nicht etablieren, obwohl es für Formel-1-Übertragungen sechs verschiedene Kamerawinkel zu bieten hat. Noch näher dran am Geschehen sind Sie allerdings mit der »F1 Racing Simulation«.

Ubi Soft Deutschland war am Rande der Verzweiflung: Eine nach der anderen Version der »F1 Racing Simulation« kam aus Frankreich, und keine wollte sich auf den deutschen Rechnern präsentieren. Kollege Schütz stand schon kurz vor einem Nervenzusammenbruch als alle Tricks erschöpft waren. Frisch von der ECTS erreichte uns nun eine fast komplette Version, die sich auch wirklich gut spielen ließ. Dabei wurde aber nur der 3Dfx-Chip unterstützt, und es ist fraglich, ob Ubi Soft ihre Rennsimulation auch mit anderen Grafikkarten lauffähig macht.

F1 Racing Simulation ist eine klare Kampfansage an »Grand Prix 2«, das wir in den Ausgaben 4/96 und 8/96 ausführlich vorgestellt haben. Grand Prix 2 verkaufte sich in Deutschland hervorragend, obwohl sich so mancher Käufer wahrscheinlich überfordert fühlte: Es handelt sich halt nicht um ein Action-Rennspiel, sondern um eine detaillierte Simulation. Ähnliches wird wohl auch für F1 Racing gelten – wer im Formel-1-Fieber schwelgt, aber keine Geduld für eine lange Einarbeitung hat, sollte vielleicht doch auf »Formel 1« von Psygnosis zurückgreifen.

Die Menüs wirken bisher französisch unterkühlt. Sie dürfen zwar alle notwendigen Optionen erwarten, jedoch ohne grafischen Firlefanz. Um sich mit dem Spiel und den 16 Strecken vertraut zu machen, starten Sie erst einmal im »Easy«-Modus. Wie bei Crammonds Meisterwerk erlaubt Ihnen das Programm das Zuschalten von Bremshilfen und Ideallinien, um während Ihrer ersten Runden nicht allzu oft im Kiesbett zu landen. Für den realistischen Spielmodus gibt es noch mal drei Schwierigkeitsstufen. Die Auswirkungen bemerken Sie spätestens beim ersten Unfall: Als »Amateur« schaffen Sie es meistens noch bis zur Boxengasse, als »Profi« wird es lange dauern, bis Sie die Zielflagge sehen.

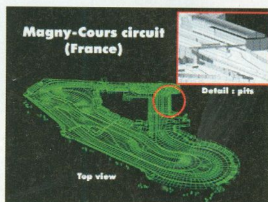
Schon beim ersten Start merken Sie dem Spiel an, daß sich die Programmierer »Authentizität pur« als oberste Devise gesetzt haben. Einzig die Lizenz für die letztjährige Saison betrübt den Formel-1-Fan etwas: Die Silberpfeile sind noch weiß, Ralf Schumacher fährt noch in der Formel 3000, und Damon Hill besetzt das Cockpit von Williams, in dem eigentlich Heinz-Harald Frentzen sitzen sollte. Die Strecken sind so natur- und detailgetreu nachempfunden, daß Sie sich zuerst kaum aufs Rennen konzentrieren können. Die Zuschauer sitzen auf Tribünen und stehen vereinzelt am Streckenrand, Kräne warten auf Fahrzeuge, die sie von der Piste befördern müssen, und auch die obligatorischen Werbetafeln sind gut sichtbar über das ganze Gelände verteilt.



Live beim Start in Monaco erkennen Sie, daß F1 Racing grafisch alles andere in den Schatten stellt.

Authentizität pur

Wenn Sie im Cockpit Platz genommen haben, verspüren Sie sofort ein Kribbeln am ganzen Leib, es fehlt nur noch der Geruch von Benzin und Abgasen. Alle notwendigen Informationen werden auf den verschiedenen Displays angezeigt, und natürlich behalten Sie mit Hilfe der Außenspiegel stets den Überblick. Wahlweise stehen auch zwei Außenansichten zur Verfügung, die dann mit fernsehartigen Einblendungen über den Rennverlauf informieren. Wie bei den PS-starken Vorbildern ist der Start schon vielentscheidend: Haben Sie erst einmal eine günstige Ausgangsposition erreicht, werden es die Gegner schwer haben, Sie zu überholen. Das gilt natürlich nur, solange Sie keinen Ausflug ins Kiesbett wagen, was bei der überempfindlichen Steuerung schnell passieren kann. Aber glücklicherweise fährt auch die Konkurrenz nicht perfekt, und Sie werden es mit Genugtuung wahrnehmen, wenn ein anderes Fahrzeug am Streckenrand steht. Die Netzwerk-Unterstützung erlaubt bis zu acht Spielern gemeinsam ins Rennen zu gehen. (ab)



Ubi Soft hat sich das Layout der Kurse von den zuständigen Stellen besorgt und in 3D-Modelle umgeformt.



Die detailverliebten Franzosen haben sogar an Großbildschirme für die Zuschauer gedacht, obwohl sie für den Spieler sinnlos sind.

F1 RACING – FACTS

- **Hersteller:** Ubi Soft
- **Genre:** Rennsimulation
- **Termin:** Oktober '97
- **Besonderheiten:** Benötigt zwingend eine 3D-Grafik-Karte; alle Daten aus der Saison 96/97; variabel einstellbarer Schwierigkeitsgrad; massives Fein-Tuning.

The Fifth Element

VIER STEINE PLUS EINE!

Kalisto gönnt sich nach der Veröffentlichung von Dark Earth (Test Seite 144) keine Verschnaufpause: In deutschen Kinos läuft »The Fifth Element« gerade mal ein paar Wochen, schon trudelt Preview-Material für das Spiel zum Film ein.

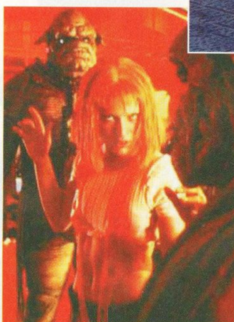
Die Umsetzung des neuesten Luc-Besson-Werkes »The Fifth Element« versetzt den Spieler in die gleiche futuristische Umgebung wie im Film. Während der »Im Rausch der Tiefe«-Regisseur in seinem letzten Kinohit noch seine Vorliebe für das Element Wasser verarbeitete, dreht sich das neueste Werk um ein sagenhaftes fünftes Element.

Die Hintergrundgeschichte

Das Spiel hält sich, was die Schauplätze anbelangt, eng an die futuristische Filmstory. Bereits heutzutage weiß unsereiner nur zu gut: Das Böse ist immer und überall. Warum sollte also ausgerechnet New York City im Jahr 2259 davon verschont bleiben? Das ultimativ Schreckliche bringt die Erde in Gefahr. Es hat sich in einer unheimlichen Ansammlung von Haß, Sünde und Tod zu einem ständig wachsenden Etwas materialisiert, kommt kontinuierlich unserem Planeten näher und droht, ihn mit Stumpf und Stiel auszulöschen. Zwar gibt es einen Weg, die unvermeidlich scheinende Vernichtung aufzuhalten. Doch ist seit langem in Vergessenheit geraten, wie die Rettungsmaßnahmen funktionieren. Wohlmeinende Außerirdische, genannt Mondoshawans, wollen den Terranern helfen, fallen jedoch einem Hinterhalt zum Opfer. Dabei verschwinden die zur Abwehr des Unheils notwendigen vier Elementsteine. Nur mit ihrer Hilfe und einem perfekten Wesen, genannt das fünfte Element, kann das unfaßbar Böse gestoppt werden.



Aus verschiedenen Kamerawinkeln immer gleich adrett: das perfekte Wesen.



Hier zeigt die Film-Leeloo den bösen Aliens, wo es lang geht.

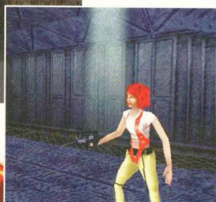
Durch ein gelungenes Experiment wird ein solches Wesen namens Leeloo aus Überbleibseln geklont und muß »nur« noch zusammen mit dem Steinquartett am richtigen Ort zum Einsatz kommen. Allerdings hat das Böse auch auf der Erde starke Verbündete, denen es gelingt, die Steine zu stehlen. Die Jagd kann beginnen. Um möglichst eng an der Kinovorlage zu bleiben, greift Kalisto auf dieselben Ressourcen (Skript, Designmaterial, Sounds) zu wie das Filmteam. Außerdem begutachtete Besson das Spielszenario, um sicher zu gehen, daß das PC-Spiel den positiven Aspekt des Vorbildes respektiert.



Die Mangalores sind sowohl im Film als auch im Spiel fiese Gegner.

Abenteuer und Action: das Spiel

Die Handlung ist in ein 3D-Action-Adventure eingebettet, in dem der Spieler zweierlei Rollen übernehmen kann. Die Fans von Bruce Willis dürften sich für Korben Dallas entscheiden, während andere wiederum lieber in die Rolle des hübschen fünften Elements Leeloo schlüpfen. Für beide gilt es, in 15 missionsbasierten Leveln alle vier Steine ranzuschaffen, die für die Abwehr der finsteren Mächte vonnöten sind. Dabei bewegen sie sich ähnlich wie in Tomb Raider vorwärts und laufen, springen, kämpfen oder schießen, wie es sich für einen Actionhelden gehört. Dazwischen lösen sie kleinere Puzzles. Eine Vielzahl von Gegnern macht dem Spieler das (über-)Leben schwer. An die 16 verschiedene Widersacher sollen es sein, die keineswegs alle im Film ihren Auftritt hatten, wie zum Beispiel fliegende Roboterwächter. Ebenfalls nicht filmkonform sind Schauplätze wie das Polizeirevier oder New Yorks Abwasserkanäle. Für die beiden Charaktere ließ man sich unterschiedliche Wege einfallen, ähnlich wie beim kommenden Play-Station-Titel »Nightmare Creatures« (ebenfalls von Kalisto), das auch in technischer Hinsicht verwandt ist.



Etwas weniger Oberweite als Lara Croft, dafür grazil und agil: Leeloo, die Hauptfigur.

The Fifth Element basiert auf der modifizierten Engine von »Nightmare Creatures«, das aber den Actionaspekt stärker betonen wird. In »The Fifth Element« gibt es zwar kein Inventar, dennoch muß der Spieler mehr erforschen, zudem wurden erheblich mehr Spezialeffekte eingebaut. Die Charaktere agieren vor fein texturierten Hintergründen, die in Echtzeit berechnet werden. Sicher ist die Unterstützung von 3D-Grafikkarten mit Power-VR-Chip, an der Zusammenarbeit mit anderen 3D-Beschleunigern wird noch getüftelt. **(ms)**

THE FIFTH ELEMENT – FACTS

► **Hersteller:**	Kalisto
► **Genre:**	Action-Adventure
► **Termin:**	4. Quartal '97

► **Besonderheiten:** Das Spiel hält sich weitgehend an den Film und bietet die Wahl zwischen zwei Charakteren.

Neu! EPSON Stylus Color 300.

Das Preiswunder für 299 DM*. Der neue EPSON Stylus Color 300.



299,-*
Mit Spezialpapier Set

- Echter 4-Farbdrucker
- Sattes Schwarz und brillante Farben
- Schwarz- und Farbtinten gleichzeitig installiert
- Einfache Bedienung, kein Kopfwechsel nötig
- 720 x 360 dpi in Farbe und Monochrom
- Inkl. Creative Design Pack III, z.B. mit Kai's Photo Soap EPSON Edition u.v.m.
- EPSON Stylus Hotline (7 Tage erreichbar)

Hat man sowas schon gesehen? Ein 4-Farbtintendrucker zu einem unglaublichen Preis. Und mit einer erstaunlichen Leistung. Denn der neue EPSON Stylus Color 300 beherrscht Texte, Grafiken und sogar Fotoausdrucke. Damit lassen sich dann Flyer, Einladungen oder T-Shirts gestalten. Oder Hausaufgaben und Referate – wenn's denn sein muß. Die Gestaltungs-Software ist nämlich direkt dabei. Wie die Garantie und der Service. Da wundern Sie sich, was? Aber nun Beeilung und holen Sie sich Ihren EPSON Stylus Color 300.

* Unverbindlich empfohlener Verkaufspreis der EPSON Deutschland GmbH.



EPSON Deutschland GmbH · Zülpicher Straße 6
D-40549 Düsseldorf · Kaufberatung: 0180-5-23 41 50
http://www.epson.de

TECHNOLOGIE, DIE ZEICHEN SETZT.

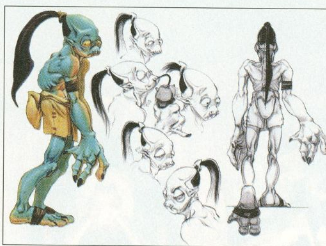
EPSON®

Oddworld: Abe's Odyssee

AUF DER FLUCHT

1993 war Dr. Kimble alias Harrison Ford auf der Flucht vor Polizisten und auf der Suche nach einem einarmigen Mörder. 1997 bringt die Firma Oddworld Inhabitants ein Spiel, dessen Hauptfigur ebenfalls auf der Flucht ist. Selbstverständlich fordern andere Gegner auch andere Mittel.

Auf dem Planeten Oddworld – was soviel wie seltsame Welt bedeutet – befindet sich die Fleischverarbeitungsfabrik »Rupture Farms«. Diese beutet die Fauna des Planeten aus, bis eine Art nach der anderen ausgerottet ist. Die Tiere werden dann zu so ansprechenden Snacks wie »Pyramite Pies« oder »Meech Munchies« verarbeitet. Leider Gottes gehen die Verkaufszahlen des Imperiums steil nach unten. Es ist also an der Zeit, ein Gericht mit einer ganz neuen Geschmacksrichtung zu erfinden. Was läge also näher, als einfach die versklavten Arbeiter in ein schmackhaftes Menü zu verwandeln? Schon die Werbetafeln mit der Aufschrift »Soon: New and Tasty« machen neugierig. An diesem Punkt kommt mit Abe der Titelheld ins Spiel. Dieser belauscht aus purer Neugier den Firmenrat und erfährt so deren grausames Vorhaben. Selbstverständlich darf kein Stück dieses glorreichen Plans nach draußen sickern, weshalb Abe nun vor den hauseigenen Firmenkillern flüchten muß. Wer könnte dem Hilfeschrei »Help me out of here« widerstehen? Und so müssen Sie nun Abe und seine Freunde vor der Feindesmeute retten.



Abe ist trotz seiner Häßlichkeit ungemein putzig.

Verspielte Sprache

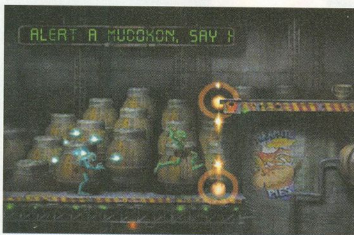
»Abe's Odyssee« ist nur einer von fünf geplanten Titeln der A.L.I.V.E. – Serie (= Aware Life forms in Virtual Entertainment), was soviel wie »bewußte Lebensformen in virtueller Umgebung« bedeutet. Die Besonderheiten dieser Serie sind eine ausgeprägte Sprache, Emotionen der Charaktere, eine große Portion Witz und noch eine Menge mehr. Die sogenannte »Gamespeak«, also die Spielsprache, ist eine der wichtigsten Funktionen in Abe's Odyssee. Sie kommunizieren mit gleichgesinnten Sklaven oder mit bösartigen Monstern. So müssen Sie, um einen Leidensgenossen zu retten, diesen zuerst ansprechen und ihm klarmachen, daß er Ihnen folgen soll. Der Humor, mit dem die einzelnen Figuren in diesem Gespräch agieren, ist nahezu umwerfend. Wenn Sie wollen, können Sie Abe sogar furzen lassen, was dann für ungehaltenes Gelächter bei seinen Artgenossen sorgt.

Die Emotionen der Figuren wurden ebenso perfekt in Szene gesetzt. So verprügeln die brutalen Wächter (Sligs genannt) durchaus einmal einen Sklaven, der sich dann ängstlich in einer Ecke zusammenkauert und winselt. In solchen Situationen ist doch manchmal Rache angebracht. Sie »beamen« sich flugs in einen der Sligs und laufen in seinem Körper herum. Wenn Sie diesen wieder verlassen, platzt der Gegner mit einem herzhaften Schmatzen. Das Besetzen eines Sligs ist insofern wichtig, da Abe außer reden, springen, schleichen und rennen nichts kann. Mit einem Feind hingegen können Sie andere Gegner einfach über den Haufen schießen. Leider sind die Sligs intelligente Lebensformen, das heißt, daß diese versuchen, sich Ihrem Beamstrahl zu entziehen. Daß somit jede Menge Taktik ins Spiel kommt, ist klar. So müssen Sie teilweise bestimmte Schalter umlegen, die nur für einen Slig erreichbar sind. Oder Abe muß sich an einem Gegner vorbei schleichen, und wenn sich dieser umdreht, im Schatten verstecken.

ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE-FACTS	
▶ **Hersteller:**	GT Interactive
▶ **Genre:**	Actionspiel
▶ **Termin:**	Januar '98
▶ **Besonderheiten:**	Ausgeprägte Sprache im Spiel; brillante Animationen.

Durch all diese kleinen Schmankerl hebt sich Abe's Odyssee von »normalen« Jump-and-runs deutlich ab. Auch die grafische Präsentation und die Soundkulisse sind durchaus ansprechend.

Während in anderen Hüpf-und-spring-Spielen Geschwindigkeit das Geschehen bestimmt, legt Abe's Odyssee eine angenehme Gemächlichkeit an den Tag. So fliegen die Hintergundgrafiken nicht einfach an Ihnen vorbei, sondern das Spiel schaltet von einem Bildschirm zum anderen. Sie haben also genügend Zeit zum Nachdenken und Ausklügeln von Taktiken. Ohne jede Frage hat GT Interactive einen potentiellen Hit geschaffen, der seinesgleichen sucht. (ps)



Unser Held rettet gerade einen seiner Artgenossen.



▲ Nein, welch schöne Explosion.



◀ In dieser fast paradiesischen Gegend residiert die Fleischverarbeitungsfabrik Rupture Farms.

Pax Imperia – Eminent Domain

FRIEDEN SCHAFFEN MIT GEBALLTER LADUNG



Nach Microproses »Master of Orion 2« setzt THQ nun mit »Pax Imperia« zum Sturm auf die PC-Galaxis an. Im Gegensatz zur Schlacht um Antares nimmt der imperiale Friedensstifter in Echtzeit seinen Lauf.

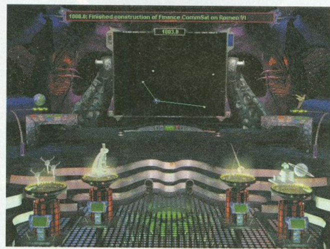
Die unendlichen Weiten des Weltraumes rufen erneut nach Kolonialisierung und Eroberung. Hören Sie den Ruf? Dann ist »Pax Imperia« vielleicht ein Spiel für Sie. Trotz des friedlichen Namens geht es bei diesem Echtzeit-Titel mit harten Bandagen zur Sache. Nach dem Aufbau einer rudimentären Wirtschaft wenden Sie sich auch der Expansion zu. Ziel des Spieles ist die alleinige Herrschaft. Ihre Identität wählen Sie aus den acht zu Spielbeginn angebotenen Rassen. Wer damit nicht zufrieden ist, entwirft einfach seine eigene Spezies. Dabei entscheiden Sie, wie widerstandsfähig die gewünschte Kreatur sein wird und welche Spezialgebiete sie in Forschung und Arbeitsleben ihr eigen nennt. Nunmehr mit einer Identität versehen, geht es auf in das Ringen um die Planeten. Von diesen existieren maximal 800 in den verschiedenen Sternensystemen.



Würden Sie diesem Herren Ihre Schiffswerft anvertrauen?



Munter geforscht ist halb gewonnen.



Die Schaltzentrale ist das Herzstück des Kommandoapparates.



Je nach Priorität entstehen auf unseren Planeten die Gebäude.

Der Kampf um die Macht

Sie treten gegen bis zu fünfzehn Spieler an, wobei sich der Computer gerne als Ersatz für freie Stellen zur Verfügung stellt. Um gegen diese zu bestehen, engagieren Sie sich politisch und militärisch. Wenn Ihnen Wirtschaftskriege, Sabotageanschläge und das Anzetteln von Rebellionen zu lange dauern, muß eben die Flotte herhalten. Die besteht aus Schiffen unterschiedlicher Größen und Designs. Wie bei den Kämpfen um Antares müssen Sie auch hier nicht auf die geliebten Trägerschiffe und diverse andere Spezialanfertigungen verzichten. Unter Ihrem Kommando stürzen sich Schiffskapitäne und Jägerpiloten mutig in die Schlacht. Doch selbst der eifrigste Eroberungsfanatiker kommt an der Kolonieverwaltung nicht vorbei.

Komplexe Kontrollmechanismen

Wie bei »Master of Orion 2« warten in Pax Imperia zahlreiche Gebiete auf ihre Entdeckung. Ob Forschung, Raumschiffdesign, Handel, Spionage oder Bündnisaufbau – die Türen des galaktischen Reich- und Häuslebauens stehen Ihnen offen. Im Gegensatz zu vielen anderen Aufbauspielen werden in Pax Imperia keine einzelnen Gebäude in Auftrag gegeben. Sie weisen vielmehr den Planeten Bauprioritäten wie Forschung, Spionage oder Bevölkerungswachstum zu. Daraufhin beginnt automatisch der Bau des nächst sinnvollen Gebäudes. Ihnen zur Seite stehen Berater, die auf Anfrage Empfehlungen abgeben. Forschungsaufträge in den verschiedenen zivilen und militärischen Bereichen weisen Sie ebenfalls zu. Die hohe Spieltiefe verspricht langanhaltende Motivation, ob die große Komplexität allerdings in Echtzeit zu beherrschen bleibt, wird unser Test zeigen. (me)

PAX IMPERIA – FACTS	
Hersteller:	THQ
Genre:	Echtzeit-Strategie
Termin:	Oktober 1997
Besonderheiten:	große Komplexität, Aufbau-Elemente

Offizieller Aufrüster für Ihren PC

Graphics Blaster Exxtreme

Brauchen Sie was scharfes? Dann perfektionieren sie die Bildqualität durch die neuen Grafikkarten von Creative Labs.

PC-DVD Encore Upgrade Kit

Wollen Sie Ihrer Zeit ein Stück voraus sein? Dann sichern Sie sich bereits heute die Vorteile der revolutionären DVD-Technologie im Film-, Spiele- und Unterhaltungsbereich!

Sound Blaster

	AWE 64 Value	AWE 64 Gold
Stimmenanzahl	64	64
Creative WaveSynth/WaveGuide	Ja	Ja
Plug-and-Play kompatibel	Ja	Ja
Line-Eingang/Mikrofoneingang	Ja	Ja
Line-Ausgang	Ja	Ja - RCA vergoldet
Digital Audio-Ausgang SP/DIF	–	Ja - mit Rückwandanschluß
Boardtyp	16 bit ISA	16 bit ISA
16-bit-Stereo-Sampling	Ja	Ja
Wave-Table Synthesis, FM-Synthesis	EMU8000, Ja	EMU8000, Ja
Sound Fonts & EMU 3D Positional Audio	Ja	Ja
Creative 3D Stereo Enhancement	Ja	Ja
Integrierter Speicher	512KB RAM	4 MB RAM
Erweiterbar auf	4 oder 24 MB	8 oder 28 MB
Betriebssystemunterstützung für	Windows 95, Windows 3.X, NT4.0	Windows 95, Windows 3.X, NT4.0
Lieferumfang:	Sequenzer-Software, Audio & Wave-Table Tools, Internet-Tools	Sequenzer-Software, Audio & Wave-Table Tools, Internet-Tools, E-mu GM-Bänke mit 2 MB, 3,5 MB und 4 MB, Midi Kabel, RCA Audio-Kabel (m. vergoldeten Kontakten) Mikrofon, Cubasis Audio (Steinberg)

SoundWorks Speakers

Mit diesem hochwertigen Dreikanal-Lautsprechersystem holen Sie den besten Sound aus Ihrem PC.





AWE64



AWE 64 Gold

Mit unserem breiten Spektrum an erstklassigen Upgrade-Produkten können Sie Ihren PC ganz einfach und zu einem erschwinglichen Preis in ein beeindruckendes Multimedia-Zentrum verwandeln.

Holen Sie sich die heißen Upgrades für coole PC's – jetzt!



Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring
Infoline: 0180/532 34 88 · Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

CREATIVE®
WWW.SOUNDBLASTER.COM



ECTS IN LONDON

SPIELE-PARA

Keine drei Monate nach der E3 zog es die Spielewelt zur nächsten Messe: der ECTS in London. Echte Neuheiten wurden kaum präsentiert, statt dessen stimmte die Branche stimmt sich auf das Weihnachtsgeschäft ein.

Die Londoner Spielemesse ECTS fand in diesem Jahr erstmalig nur im Herbst statt. Mit dem ersatzlosen Streichen der Frühjahrs-Show beabsichtigten die Veranstalter, wieder mehr Besucher und Aussteller ins Olympia-Messegelände nach London zu locken. Das hat funktioniert – als Novum wurde eine Seitenhalle für kleinere Aussteller geöffnet, die von den Branchenriesen aus der Haupthalle verdrängt worden waren. Dennoch machten die Messestände in diesem Jahr einen etwas weniger prunkvollen Eindruck als noch 1996 – viele der zuletzt noch aufwendig geschmückten Stände bestachen nun durch einen eher zweckmäßigen Aufbau. Selbst die allabendlichen Parties beschränkten sich auf das Mieten eines buffetlosen Clubs mit Live-DJs, keine Spur von den Spektakeln vergangener Jahre in einem IMAX-Kino oder der Sega-World.

Messegeflüster

Etwas aus der Reihe der 08/15-Stände fiel Virgin Interactive, deren Messeauftritt als solcher von außen gar nicht zu erkennen war. Unter dem Motto »Succumb« (etwa so viel wie »gib Dich hin«) erinnerte der organisch wirkende Aufbau eher an die

kauf: Nach Insiderangaben interessieren sich Electronic Arts, GT Interactive, Spectrum Holobyte und sogar Sega für den Hersteller, dem mit Westwood eines der erfolgreichsten Entwicklungsstudios gehört. Doch auch im kleineren Maßstab wird fleißig übernommen: Toby Guard und Paul Douglas, Chefgrafiker und Chefprogrammierer bei Core und für die beiden »Tomb Raider« verantwortlich, arbeiten jetzt für Interplay. Dafür reicht 7th Level »Dominion« an Eidos beziehungsweise John Romeros Ion Storm weiter. Neuer Name »Dominion Storm« – kein Kommentar.



Sony hatte zwar das größte Plakat, der nicht minder kleine Stand wurde aber ans Ende der Halle ausgegliedert.

DE

Kreuzung einer riesigen Kellerassel mit einer halbverwesten Nacktschnecke. Im diffus erleuchteten Inneren ertönten pulsierende Geräusche, die Crew war in fließende Gewänder mit passendem Kopfputz gekleidet. Am Eingang sorgte eine Dame mit durchsichtigem Kleid (und nichts darunter) am ersten Tag für Aufsehen – am zweiten kam die Polizei vorbei und beendete die Fleischbeschau. Ob die aufwendigen Showeinlagen ein Grund für Virgins derzeitige finanzielle Krise sind? Allein 1996 machte Virgin Interactive schätzungsweise mehr als 25 Millionen Dollar Verlust. Die Firma steht angeblich endgültig zum Ver-

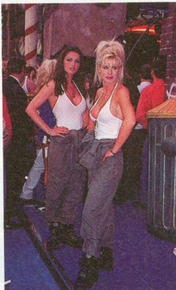
Girlie Power

Was bei Parties und Ständen eingespart wurde, gaben die Messeplaner für vollbusige Schönheiten wieder aus. Selten zuvor war der Babe-Faktor einer ECTS so hoch wie in diesem Jahr. Besonders »hart« traf es den Eidos-Stand, an dem nicht nur Lara Croft »in persona« auftrat. Auch Gillian Bonner und das Fighting-Force-Team, von dem ein Mitglied unserem Volker schon in New York angenehm aufgefallen war, gaben sich die Ehre. Bei Activision posierten ein paar Künstler als lebende Stauen, kostümiert wie die Gegner in »Quake 2«, die gelegentlich harmlos vorbeischlendernde Besucher erschreckten. Selbst die Spice Girls ließen es sich nicht nehmen, auf der Messe kurz aufzutauchen – immerhin wird Weihnachten ein Titel namens »Spice World« für die Sony PlayStation erscheinen.



Wo ist Virgin Interactive? Die Firma präsentierte sich im Inneren des grauen-grünen Gebildes.

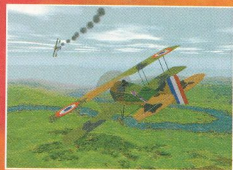
Aufregender wurde es selten – produkttechnisch gab es auf der ECTS nicht viel neues zu entdecken. Nicht wenige unserer Stand-Besuche liefen nach folgendem Schema ab: »Hallo, unsere Spiele hast Du ja alle schon auf der E3 gesehen, laß uns zusammen einen Kaffee/ein Bier/eine Cola trinken.« Wie schon auf der E3 waren 3Dfx-Versionen zahlreicher Spiele zu sehen, die Entwickler beginnen jedoch auch langsam, Direct3D zu unterstützen.

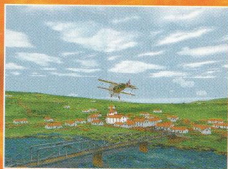

Diese zwei Damen versuchten, die Massen zum Eidos-Stand zu locken – mit umwerfendem Erfolg.

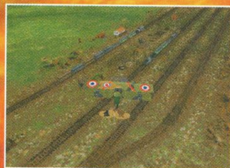
Die 60 besten Spiele

Der Messebericht bringt gleich zwei Neuerungen mit: Zum ersten Mal stellen wir Ihnen weder alle Spiele noch alle vorgestellten Neuheiten nach Firmen geordnet vor. Statt dessen finden Sie auf den nächsten zwölf Seiten die unserer Meinung nach interessantesten 60 Titel der ECTS. Die Auswahl wurde von Manfred, Volker und Roland in zähen Verhandlungen getroffen und ist demzufolge herrlich subjektiv. Jeder Redakteur stellt außerdem sein persönliches Spiel der Messe vor. Wenn Sie sich grämen, daß Ihr Liebling nicht mit dabei ist: Neuerung Nummer zwei ist eine knapp 300 Spiele starke Tabelle auf den Seiten 64/65. Hier finden Sie, fein säuberlich nach Genres sortiert, alle auf der Messe vorgestellten Programme. Falls Sie dabei die eine oder andere Firma vermissen, wundern Sie sich nicht: Nicht alle Hersteller haben den Weg nach London gefunden. Alle auf der Messe gezeigten Spiele, die eine eigene Preview in diesem Heft spendiert bekommen haben, finden Sie ebenfalls nur in der Tabelle. Wir sind gespannt, wie diese neue Art des Messeberichts bei Ihnen ankommt – schreiben Sie uns Ihre Meinung! Wir freuen uns über jede Zuschrift und werden im nächsten Monat ein paar davon auf unseren Leserbriefseiten abdrucken. Nun aber viel Spaß mit dem Spielekonzentrat aus England! (ra)




Fliegen Sie mit 22 detailliert modellierten Flugzeug-Legenden.


Mehr als 60.000 km² Echtzeit-Terrain dank der 3 Space™-Technologie.


Eine KI der Extraklasse sorgt für eine völlig realistische Umgebung.



Optimiert für Microsoft Sidewinder ForceFeedback.



APOCALYPSE

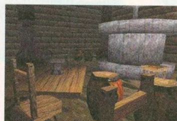
Feurige 3D-Action

Filmstar Bruce Willis spielt die Hauptrolle in **Activisions** isometrischem 3D-Shooter »Apocalypse«. Als Trey Kincaid kämpft er sich an Ihrer Seite durch eine fiktive finstere Zukunft, um gegen die Reiter der Apokalypse anzutreten: Death, Plague, War und Beast. Auch wenn es fraglich ist, wie man den Sensenmann höchstpersönlich in den Tod schicken kann, bleibt Ihnen zur Rettung der Welt nichts übrig, als es wagemutig zu versuchen. **(vs)**



BATTLESPIRE

Rollenspiel



Virgin präsentiert mit »Battlespire« eine Fortsetzung der beliebten, wenn auch fehlerbehafteten Elder-Scrolls-Serie (wir erinnern uns nur an »Daggerfall«). Während Bethesda die komplexen Verfahren zur Charaktererschaffung beibehalten will, arbeiten sie fleißig an der Weiterentwicklung des Magie-Systems und der Grafik-Engine. Mit dynamischen Lichtquellen wie auch transparentem Wasser entsteht ein Rollenspiel der neusten Generation. **(vs)**

ARMORED FIST 2

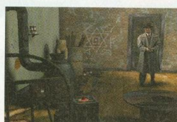
Panzer-Simulation

Novalogic gab auf der Messe neue Ausblicke aus dem Abrams M1A2. Turm- und Geschützpositionen sollen ganz dem Original entsprechen. Die actionlastige Simulation macht auch ohne Grafikbeschleuniger einen flotten Eindruck. Außerdem gab Firmenboß John Garcia in einer Pressekonferenz eine dauerhafte Zusammenarbeit mit Jet-Hersteller Lockheed Martin bekannt. (ra)



BLACK DAHLIA

Adventure anno '41



Der Nachfolger von »Ripper« nimmt Sie mit ins düstere Treiben eines Serienkillers in den 40er Jahren. Hitlerdeutschland und Los Angeles sind nur zwei der Stationen, die Sie auf der Suche nach dem Mörder abklabastern. Ähnlich wie in den Tex-Murphy-Abenteuern bewegen Sie sich frei durch vorberechnete Räume und bestaunen in Gesprächen Schauspieler wie Dennis Hopper und Terri Garr. **Take Twos** Geschichte basiert auf einer wahren Begebenheit. (ra)

MEIN MESSE-HIGHLIGHT



BLADE RUNNER

Düsteres Action-Adventure



Parallel zur Geschichte des Kult-Films »Blade Runner« verläuft der nichtlineare Handlungsstrang des gleichnamigen Spiels von **Virgin**. Ihr dreidimensionaler Polygonheld ist Mitglied der hiesigen Spezialeinheit der Polizei. Seine und damit auch Ihre Aufgabe ist das Aufspüren und Ausschalten der sogenannten Replikanten. Bei diesen handelt es sich um eine Form künstlich erschaffener Menschen. Mit Hilfe von atemberaubenden Beleuchtungseffekten setzte das Entwicklerteam um Louis Castle die dichte Atmosphäre des Filmvorbilds originalgetreu um. Unheimliche, verschiedenfarbige Nebelschwaden sowie wandernde Lichtkegel sind in Echtzeit berechnet. Sie wirken sich direkt auf den Charakter und seine Umgebung aus, was bisher unerreichte Grade an Realismus erzeugt. Daß alle Bewegungen des Blade Runners und seiner Mitmenschen durch Motion-capturing entstanden, unterstützt diesen Eindruck weiterhin. Die brillante Grafik übertrifft selbst viele der aus anderen Spielen bekannten vorberechneten Zwischensequenzen.



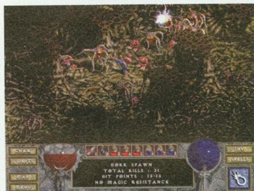
Da jeder Schauplatz durch eine unglaubliche Anzahl bewegter Elemente verziert ist, läßt sich der überwältigende Anblick des Ganzen auf Standbildern nur schlecht wiedergeben. (vs)

DIABLO HELLFIRE

Höllische Kerker für Rollenspieler



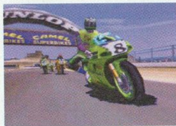
Blizzard gehört mittlerweile ebenso wie Sierra zu CUC Software. Von deren Entwicklungsfirma Synergistics Software stammt die Erweiterungs-CD für Diablo. Entstanden ist sie unter Verwendung des Original-Diablo-Quellcodes. Dadurch unterscheidet es sich auch wohltuend von den qualitativ mäßigen Erweiterungs-CDs diverser Fremdanbieter. »Hellfire« soll zum Budgettarif erhältlich sein und bereichert die höllische Welt um frische Kerker, neue Monster, Grafiksets, Zaubersprüche und Artefakte sowie eine vierte Heldenklasse. Interessant sind insbesondere die frischen Quests, die deutlich an Komplexität gewonnen haben. Zum Betrieb benötigt Hellfire allerdings die originale Diablo-CD. **(md)**



BLEIFUSS: SUPERBIKES

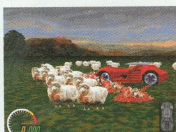
Rasantes Rennspiel

Virgins lizenziertes Superbike-Spektakel wartet neben den Original-Fahrernamen und -Strecken der WM-Saison '96/'97 mit einer bislang unübertroffenen Realitätsnähe auf. Die Eigenschaften aller Maschinen orientieren sich an den tatsächlichen technischen Spezifikationen. Im Training, im Time-Trial oder im Meisterschaftsmodus toben Sie sich auf den 3Dfx-beschleunigten Rennkisten aus. **(vs)**



CARMAGEDDON SPLAT PACK

Blutiges Autorennen



Noch vor »Carmageddon 2« veröffentlicht **SCI** ein Zusatzpaket für das herzhaft brutale Autorennen. Ob die 18 neuen Strecken in Deutschland unverändert auf den Markt kommen steht noch nicht fest. Vielleicht wird die deutsche Fassung mehr zu einer Art »Destruction Derby« tendieren. Auf alle Fälle düsen Sie mit zwei neuen Wagen auf ebenso neuen Netzwerk-Strecken umher. **(ra)**

COMBAT CHESS

Denkspiel für Kämpfer



Der martialische Schachtitel von Empire lockt mit 32-Bit-Grafiken im Fantasy-Design. Stereoklang und Animationen für jede Bewegung und Spielphase beleben das Brett. Wer sich durch die Bilder- und Klangflut überfordert fühlt, schaltet einfach auf das gewohnte Standardboard um. Die dem Programm zugrundeliegende Schach-Engine schlug bereits im Rahmen eines kleinen Computerschachturniers die meisten etablierten Matadoren vom Feld. **(md)**

CRIME KILLER

Polizei-Rennspiel

Und noch ein Rennspiel – schwerbewaffnet sausen Sie in **Interplays** »Crime Killer« durch die Straßen einer fiktiven Großstadt des Jahres 2115. Sie dürfen Ihre Fahrtroute frei wählen, zur Verbrechensbekämpfung stehen Ihnen ein Motorrad, ein Auto und ein »Wing« getauftes Fluggerät zur Verfügung. Unterwegs sollten Sie allerdings vorsichtshalber Erdbeben und Vulkanausbrüchen aus dem Weg gehen. Ob die Programmierer aus Los Angeles stammen? **(ra)**



DIABLO 2

Rollenspiel für Kerkerfans

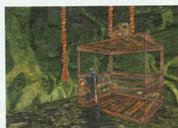


Ende des nächsten Jahres wird die Fortsetzung zu **Blizzards** Rollenspiel erscheinen, das gegenüber dem Vorgänger rundum erweitert wird: Fünf neue Charakterklassen, vier mit reichlich Bevölkerung ausgestattete Städte sowie ein ganzer Schwung neuer Quests, Waffen, Zaubersprüche und Rüstungen sorgen für Abwechslung. Jeder Charakter wird über individuelle Kampftechniken verfügen, und die Kerker generieren sich bei jedem Spielstart aufs neue. Eine deutsche Version ist ebenfalls im Entstehen **(md)**

DIE BY THE SWORD

Mittelalterliche Action

Seit unserer Preview in Ausgabe 8/97 wurde **Interplays** Ritterspektakel erheblich verfeinert. War das Spiel vor vier Monaten noch sehr gefechtslastig, gibt es nun etliche Erkundungselemente. Kleine Puzzles und hinterlistige Fallen aktivieren auch die grauen Zellen. Nach wie vor beeindrucken die realistischen Bewegungsabläufe der Kontrahenten und ihr je nach Rasse wechselndes Verhalten. **(ra)**



... NEWSFLASH ... NEVADA/USA ... NEWSFLASH

FLYING SAUCER


ERLEBEN SIE EINE SPANNUNGSGELADENE STORY.
In 22 verschiedenen Missionen können Sie Ihr Geschick beweisen


„WERDEN SIE ZUM ALPTRAUM ALLER CAMPER!"
Verfügen Sie über die Macht von 8 Zusatzmodulen


RETTEN SIE DIE ERDE VOR DER INVASION
Fast allein gegen Aliens und Geheimorganisationen


FLIEGEN SIE IHRE MISSIONEN ZU HISTORISCHEN ORTEN ZU JEDER TAGESZEIT:
Area 51, Gizeh, Bermuda Dreieck, Avebury



DUNGEON KEEPER: THE DEEPER DUNGEONS

Strategie im Untergrund

Alle Kerkermeister, die »Dungeon Keeper« von **Bullfrog** zu einfach fanden, haben Grund zum Jubeln: Der Hersteller kündigte eine Zusatz-CD namens »Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons« an. Hauchte der gute böse Avatar am Ende des Spiels noch sein Leben aus, so kehrt er nun auf geheimnisvolle Weise zurück. Einige Ritter haben ihn wieder ins Diesseits beschworen. Die Grafik der 15 neuen Level wurde gehörig aufpoliert und die Intelligenz der gegnerischen Keeper erhöht. Obendrein verkaufen diese Ihnen nun aus Profitgründen Räume und Fallen. Ganz nebenbei werden etliche spielerische Bugs des Originals behoben. So wählen Parties, deren Anführer umgebracht wurde, einen neuen und gehen weiter auf Beutejagd. Außerdem teleportieren Ihre Geschöpfe nicht mehr in unerforschte Regionen der Landkarte. Schon zu Weihnachten soll die Zusatz-CD fertig sein – das Originalspiel ist zum Start nötig. **(ra)**



F-16 AGGRESSOR

Flugsimulation



Auf über 40 Missionen schickt **Virgin** in Zukunft alle detailverliebten Simulationsfans. Trotz der minuziösen Umsetzung (selbst die Bewegung der gegnerischen Piloten und der Tragflächenteile werden dargestellt) soll F-16 angeblich auch auf einem Pentium/90 durchweg ruckelfrei spielbar bleiben. Eine gleichermaßen authentische Nachbildung des Falcon erreichten bis jetzt nur militärische Simulatoren, lautet die Aussage des Herstellers. **(vs)**

ELECTRONIC PINBALL

Zwei neue Flipper

21th Century stellt zwei neue Flipper vor. Zum einen »Electronic Pinball«, das gleich vier Tische umfaßt: PC Pro, Safe Cracker, Globe Trotter und den Speed Freak. Der andere Titel lautet »Now this is 3D Pinball« und behauptet, der erste fotorealistische 3D-Flipper zu sein. Es handelt sich hierbei um das erste Programm dieser Art, das eine Veränderung der Tisch-Geometrie zuläßt. **(vs)**



EXTREME WARFARE

Mehrspieler-Action vom 7th-Guest-Macher

Was wurde eigentlich aus Trilobyte? Nach dem eher durchwachsenen »11th Hour« kündigten Rob Landeros und David Wheeler und bereiten ihren ersten DVD-Titel vor. Spiellegende Graeme Devine, der schon die englische »Pole Position«-Fassung programmierte, blieb mit einer Rumpfmannschaft zurück und nahm die Arbeit an »Extreme Warfare« (im Vertrieb von **Red Orb**) auf. Im Jahr 2050 haben Außerirdische die Erde zerstört. Die einzigen Überlebenden fristen auf New Mars ihr Dasein und kämpfen um Macht und Einfluß. In zahlreichen Bodenfahrzeugen wie einem Panzer oder einem Jeep duellieren Sie sich mit Ihren Kontrahenten oder verbünden sich mit ihnen gegen einen noch größeren Gegner. Dazu forschen Sie an neuen Einheitentypen und lenken die wirtschaftlichen Geschicke Ihrer Truppe. Neben Missionen für Einzelspieler wird großer Wert auf Netzwerk- und Internet-Szenarien gelegt. **(ra)**





EARTHWORM JIM 3D

Abgedrehtes 3D-Geschicklichkeitsspiel

In der Hall of Fame dieses Monats finden Sie »Earthworm Jim«, den Vorgänger dieses witzigen Hüpf-und-Spring-Spieles. Regenwurm Jim darf bei **Interplay** demnächst zum ersten Mal in einer dreidimensionalen Welt auf seine abenteuerliche Reise gehen. Die Grafik stellt sich Erdwurm-typisch in den wildesten Bonbonfarben dar, die hinreißenden Animationen des 2D-Earthworms dürfen auch hier nicht fehlen. Allerdings ist die Dreidimensionalität nicht unbegrenzt. Kann Kollege Mario auf der N64-Konsole praktisch in jede beliebige Richtung spazieren, läuft hier alles auf verhältnismäßig linearen Pfaden ab. Das tat unserem Spielspaß bei einer kleinen Demonstration zum Glück keinen Abbruch. **(ra)**





GALAPAGOS

Intelligentes Geschicklichkeitsspiel



Electronic Arts' Spiel um den knuffigen Krabbler Mendel kommt gut voran. Stephen Collins vom Anark-Programmierteam führte uns stolz die 3Dfx-Version vor, die, wie schon die »normale« Fassung, mit dynamischen Kameraschwenks und räumlichen Soundeffekten aufwarten kann. Dabei hat der lernende Held Mendel nach wie vor seinen eigenen Willen – Sie kontrollieren daher nur die Umgebung und leiten ihn sicher durch allerhand gefährliche Situationen. **(ra)**

FALLOUT

Endzeit-Rollenspiel

Entgegen anderslautenden Informationen ist die Mischung aus post-nuklearem Rollenspiel und Adventure immer noch nicht fertig. **Interplay** will damit die Tradition von »The Bard's Tale« und »Wasteland« fortführen und mit dem Szenario auch Fantasy-Hasser ansprechen. Mehr als 50 Unteraufgaben mit mehreren Lösungsvarianten begegnen Ihnen auf der Suche nach einem Ersatzteil für den Atombunker, in dem Sie mit ein paar Überlebenden hausen. **(ra)**



THE GOLF PRO

Nobelsport vom Feinsten



Zugpferd dieser Golfsimulation von **Empire** ist der Profispieler Gary Player, der entweder als eigene Spielfigur oder als Gegenspieler zur Verfügung steht. Die Wettbewerbe finden auf den beiden Grüns von St. Mellion International und Hilton Head National statt. Glanzstücke werden die aufwendige Grafik sowie eine neue Maussteuerung sein. Ein Kommentator begleitet das Geschehen auf dem Rasen, und bei Bedarf gibt Player auch einige wertvolle Tips zum Besten. **(md)**

GRAND PRIX LEGENDS

Rennsim für Nostalgiker

Aus dem Hause **Sierra** stammt die von Papyrus (»Nascar Racing«) entwickelte klassische Rennwagensimulation, mit der Sie die Formel-1-Rennen des Jahres 1967 absolvieren. Bis zu acht Spieler dürfen im virtuellen Cockpit eines optisch und physikalisch korrekt digitalisierten Lotus, Brabham, Ferrari oder BRM Platz nehmen und die adäquat umgesetzten 3D-Rennstrecken wie den Nürburgring oder Monza abrödeln. **(md)**

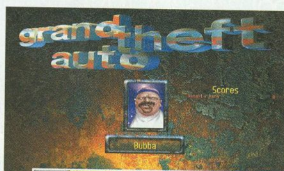


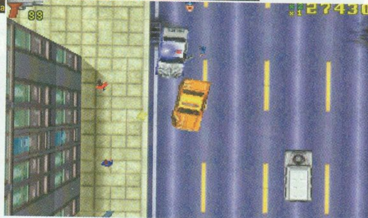
GRAND THEFT AUTO

Wilde Raserei durch Stadt und Land

Das Böse hat Saison. Nach »Dungeon Keeper« lockt Sie nun bald »Grand Theft Auto« **(BMG)** auf die dunkle Seite der Macht. Als professioneller Mafia-Fahrer sollen Sie 200 herrlich gesetzwidrige Missionen durchfahren. Ob Autoklau, der Transport von heißer Ware, gezielte Diebstähle oder gar ein vorsätzlicher Anschlag, GTA bemüht alle Klischees. Das Adrenalin steigt, wenn man für den bankraubenden Kollegen den Fluchtfahrer spielen muß oder à la »Speed« einen Schulbus kapert, der nicht zu langsam fahren darf, damit sein Sprengsatz nicht explodiert. Auf Rempeleien und Fußgänger wird natürlich keine Rücksicht genommen. Wer schießwütige Polizisten unter die Räder nimmt, kassiert sogar einen Bonus. Dargestellt sind die Einsatzorte in klassischer Draufsicht (Ghostbuster läßt grüßen). Allerdings bietet die hochauflösende Grafik mit Echtfarbenmodus und hübsch gerenderten Autos dem Auge genügend Genüsse. Nur der Transparenzeffekt von Gebäuden fehlt in GTA. Dadurch verliert der Fahrer zwischendurch die Orientierung. Dafür sorgen auch die drei großen US-Metropolen, deren virtuelles Straßennetz insgesamt etwa 2000 Kilometer umfassen soll. In jeder Stadt hat der Mafioso die Wahl zwischen 20 Fortbewegungsmitteln – ob Sportwagen, Liftback, Motorrad, Bus, Lkw, Taxi oder Einsatzfahrzeuge, jedes Vehikel hat seine individuelle Fahrcharakteristik und einen eigenen Sound, der von Country bis Rap reichen kann. Damit die Echtzeit-Raserei auch ruckelfrei über die Bühne gehen kann, unterstützt das unter DOS und Windows 95 lauffähige Rennspiel zudem 3Dfx-Karten. **(rm)**





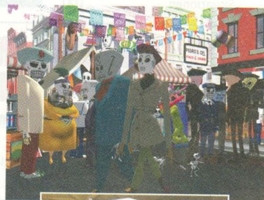


GRIM FANDANGO

Neues Adventure vom »Tentacle«-Macher



Unglaublich, aber wahr: **LucasArts** arbeitet neben »The Curse of Monkey Island« an einem weiteren Adventure. »Grim Fandango« heißt das gute Stück, bei dem kein Geringerer als Tim Schaefer Regie führt, der schon bei »Day of the Tentacle« und »Vollgas« die Finger im Spiel hatte. Er wandelt dabei auf neuen Pfaden: Erstmalig bewegen sich die Darsteller in einem LucasArts-Adventure nicht mehr in einer quasi zweidimensionalen Umgebung. Statt dessen präsentiert sich das Spiel in schönstem 3D. Nicht minder innovativ ist die Story: Sie verkörpern darin Manny Calavera, einen Reisebüroangestellten im Land des Todes. Er arbeitet in der Abteilung des Todes und holt Leute aus dem Land der Lebenden ab. Für diese geht es dann auf eine vierjährige Reise durch die Unterwelt, bevor sie den ewigen Frieden genießen können. Damit Manny seine eigene Reise fortsetzen kann, muß er eine bestimmte Anzahl von Menschen verschiffen. Ein Betrügerring verhindert jedoch, daß er die richtige Kundschaft erwischt. Als ihm das klar wird, schnappt er sich »versehentlich« den falschen Mann. Doch damit wird die Lage für ihn erst recht gefährlich ... Grim Fandango ist eindeutig von Filmen wie »Casablanca« oder »Chinatown« inspiriert. Dabei mischt das Spiel die Film-noir-Elemente mit alten mexikanischen Folkssagen. Das Aussehen der über 50 dunklen Darsteller erinnert frappierend an Tim Burtons »The Nightmare before Christmas«. Dazu kommen die bizarren Gebäude und Fahrzeuge – Grim Fandango hat das Zeug, eines der interessantesten Adventures des nächsten Jahres zu werden. **(ra)**



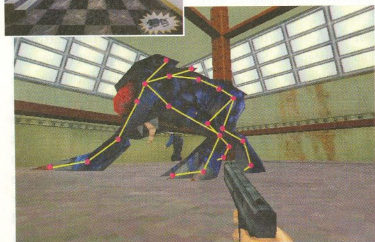


HALF-LIFE

Realistische 3D-Action

Sierras »Half-Life« stellte für viele 3D-Action-Fans neben »Unreal« und »Quake 2« das Highlight der Messe dar. Mit seiner 3D-beschleunigten Grafik, intelligenten Gegnern und rollenspielartigen Elementen will es den bisherigen Genreführer in seine Schranken verweisen. Es wird sich jedoch zeigen, ob die Grafik-Engine mit den unzähligen Konkurrenten Schritt halten kann. **(vs)**

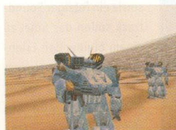




HEAVY GEAR

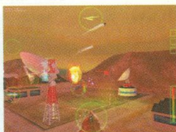
Mech-Simulation

Auf dem Planeten Terra Nova herrscht ein schrecklicher Konflikt zwischen den Bewohnern der nördlichen und südlichen Hemisphäre. **Activision** mischt kräftig mit: In schweren Kampfrobotern lassen sie wildgewordene Computerspieler auf den Rest der Menschheit los. Realistische Terrains, 3D-beschleunigte Grafik und in Echtzeit berechnete Lichteffekte sorgen bei allen Mech-Freunden für ein ungewohnt anschauliches Kampferlebnis. **(vs)**



INCOMING

High-End-Action



Das erste Spiel, das den AGP-Grafikstandard der neuen Pentium2-Rechner unterstützt, wird von **Rage** entwickelt. Über 40 Missionen lang steuern Sie Hubschrauber, Panzer und zahlreiche weitere Gefährte durch verwinkelte Schluchten und offenes Gelände. Tag- und Nachtwechsel machen den Kampf gegen die feindlichen Einheiten noch etwas kniffliger. Eine Variante für »normale« Pentium-PCs erscheint zeitgleich mit der AGP-Fassung. **(ra)**

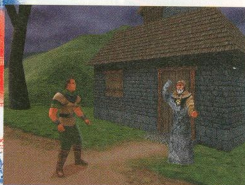


KING's QUEST 8: MASK OF ETER-

Königliches Abenteuer



Die Sierra-Chefin und Designerin der »King's Quest«-Reihe Roberta Williams berichtete in einem Statement über ihre Arbeit: Durch die 3D-Optik sieht »Mask of Eternity« völlig anders aus als seine Vorgänger. Ich habe allerdings nur die Präsentation, nicht aber das Konzept des Genres neu erfunden. Adventures brauchten dringend einen Innovationsschub, kaum jemand will heutzutage noch Video- oder Grafik-Adventures sehen. Alles spricht von 3D, und ich sehe nicht ein, warum diese Technik öden Ballereien vorbehalten bleiben sollte. So werden Sie bei K.Q. 8 eine bislang nicht gekannte Bewegungsfreiheit besitzen. Die wird zwar auch benötigt, um sich in den vielen Action-Einlagen gegen allerlei Fieslinge zu behaupten, dennoch wird King's Quest stets das bleiben, was es immer war: eine klassische Adventure-Serie, die sich dem Lauf der Zeit anpaßt. **(Roberta Williams/md)**



I-WAR

Actionreiche Space-Opera

Das mit 32-Bit-Grafiken aufwartende Weltraumspektakel »I-War« von **Ocean** erinnert trotz seiner gerenderten Zwischensequenzen ein wenig an »Wing Commander«. Mit Ihrem ausbaufähigen Raumschiff, das über 34 separate Waffen-, Schild-, und Defensivsysteme verfügt, absolvieren Sie eine gigantische Kampagne. Dort besuchen Sie 2500 mit Texture Mapping verunzierte Planeten und nehmen die Schiffe von Anarchisten ins Visier, damit das Universum nicht dem Chaos anheimfällt. **(md)**



LOOSE CANNON

Brutalo-Action



Wenn es einen sicheren Indizierungskandidaten gibt, dann ist es »Loose Cannon«. In den USA heißt der Titel »Postal«, der europäische Distributor **Take Two** entschärft sogar die englische (!) Version. Die Story wandelte sich vom amoklaufenden Postboten zu einer wirren Söldnergeschichte: Sie werden angeblich gejagt und schießen auf alles, was sich bewegt. Bei Nacht erhellen Sie die Umgebung mit ein paar brennenden Nachbarn – wohl bekomm's. **(ra)**

MACHINES

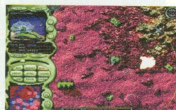
3D-Echtzeit-Spektakel

Das erste Echtzeit-Strategiespiel, bei dem Sie sich selbst hinter das Steuer diverser Armeefahrzeuge klemmen, ist **Acclaims** »Machines«. Erste Animationen zeigen bereits die Roboter, in denen Sie sich auf dem Schlachtfeld fortbewegen. Eine »virtuelle Kamera« soll für Überblick sorgen, in einer Forschungsstation werden schlagkräftigere Maschinen entworfen. **(ra)**



M.A.X. 2

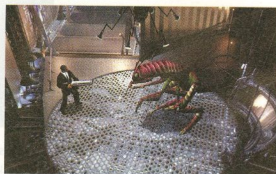
Strategie-Nachfolger



Ali Atabek und sein Team bei **Interplay** arbeiten daran, dem Nachfolger von »M.A.X.« den letzten Feinschliff zu geben. Die außerirdischen Planeten erscheinen auf den ersten Screenshots entsprechend bunt und fremdartig. Das Terrain ist quasi dreidimensional: Ihre Einheiten werden auf einem Berg größer als in einem Tal abgebildet. Je nach Wunsch spielen Sie entweder im »klassischen«, rundenbasierten oder einem neuen Echtzeit-Modus. **(ra)**

MEN IN BLACK

Sci-fi-Action-Adventure

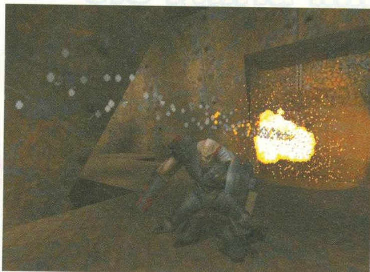


Dicke Waffen, fiese Aliens: »Men in Black« ist schon jetzt ein großer Kinohit. Da war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, wann ein Spiel zum Film erscheinen würde. **Gremlin** hat sich die Lizenz geschnappt und sogar die Konterfeis von Tommy Lee Jones, Will Smith und Linda Fiorentino bekommen. Nacheinander übernehmen Sie jede der drei Hauptfiguren, die die Pläne der Außerirdischen vereiteln müssen. In über 200 verschiedenen Umgebungen lassen Sie die Originalwaffen aus dem Film sprechen. Coole Zwischensequenzen, atmosphärische Soundeffekte sowie ein fetziger Soundtrack sollen das Spiel zu einem bleibenden Erlebnis machen. Wir bleiben ob der Qualität vieler Filmumsetzungen gespannt. **(ra)**



QUAKE 2

Langerwarteter 3D-Shooter

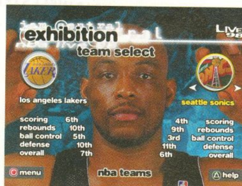


Bis zum heutigen Tag wartet die Menschheit geduldig auf außerirdische Aggressoren, die sich unserer annahmen. Annektion der Erde durch grüne Marsmenschen scheint das einzige zu sein, was dem gemeinen Erdling zum Thema »Leben im All« einfiel. Im neuen 3D-Actionspiel von **Activision** schlagen wir endlich zurück. Mit einem riesigen Schlachtschiff attackieren menschliche Spezialeinheiten den Heimatplaneten der Extraterresten, die uns schon seit Jahren mit schlecht geplanten Überfällen auf die Nerven gingen. Da jedoch das Hauptangriffsziel dem irdischen Raumkreuzer erbitterten Widerstand leistet, muß ein einzelner Mann in die Tiefen der fremdartigen Welt steigen. Dort ebnet er den Weg für den Großangriff. Die halbwegs originelle Hintergrundgeschichte deutet den neuen Trend an: »Quake 2« verliert etwas vom spartanischen Charakter des Vorgängers. Level stehen ab sofort in engerem Zusammenhang und verfügen über Missionsziele, die nicht nur auf dem »Schlüssel finden und Schalter drücken«-Prinzip basieren. Dichtere Atmosphäre heißt das Stichwort: Herabfallende Steinbrocken, Minenfahrzeuge oder bizzare U-Bahnen halten den Quaker auf Trab. Schalter fluten komplette Gewölbe, reißende Strömungen holen den Helden von den Füßen, Gänge brechen unter den Explosionswellen fehlgeleiteter Granaten zusammen. Selbst die ohnehin klassischen Gefechte mit den intelligenten Computergegern des ersten Teils erreichen neue Dimensionen. Sogar erfahrene Kämpfer geraten ins Schwitzen, wenn dämonische Feinde mit einem behenden Hechtsprung der gut plazierten Rakete ausweichen. **(vs)**

NBA LIVE 98

Fetzige Korbjagd

Nicht gleich aufstöhnen – auch wenn die alljährliche Neuauflage der FIFA-, NHL- und NBA-Serie von EA Sports dreist kapitalistisch erscheint, ist »NBA Live 98« mehr als ein kurzes Hinsehen wert. Die Programmierer haben sich nämlich trendbewußt ein 3Dfx-Entwicklungsset zugelegt und lassen die Zweimetermänner nun auch 3D-beschleunigt aufs Parkett. Dieses wurde gehörig aufgebohrt: Auf dem hochglanzpolierten Boden spiegelt sich nun die muntere Korbhatz. Dazu sperrten die EA-Sportler einen waschechten NBA-Mann sensorenbehängt in eine Turnhalle ein, aus der er erst nach einer Vorführung der schönsten Dunks wieder entlassen wurde. Die dabei eingesetzte, verbesserte Motion-capture-Technologie sorgt für noch weichere Bewegungsabläufe. Außerdem neu dabei: eine Manager-Optionen mit Spielereinkauf aus den Unis, Transfers und Verletzungssorgen. Raten statt Warten: Während des Ladevorgangs bringen Sie Ihre NBA-Kenntnisse im Quiz auf den neuesten Stand. **(ra)**



PANZER GENERAL 3D

Strategie für Wohnzimmergeneräle

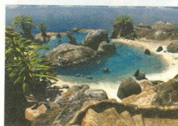


Nach dem Ende der erfolgreichen »Five Star«-Serie will **SSI/Mindscape** den Erfolg ihrer Hexfeldschlachten fortsetzen. Die rundenbasierten Kämpfe fechten Sie auf 30 handgezeichneten Karten aus, die Einheiten dagegen wurden komplett in 3D modelliert. Vier neue Kampagnen, eine Mehrspieleroption für bis zu vier Strategen sowie ein Schlachten-Generator bringen Abwechslung. **(md)**

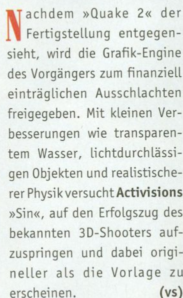
RIVEN

Mysteriöses Adventure

Noch vor Weihnachten geht es mit **Red Orb** wieder auf die verwunschenen Inseln des »Myst«-Nachfolgers. Richard Vander Wende und Robyn Miller erzählten entspannt von den letzten Feinschliffarbeiten und freuen sich sichtlich auf den bevorstehenden Urlaub. Wenn Sie noch nicht zu den 3,5 Millionen Menschen gehören, die den Vorgänger in- und auswendig kennen: In diesen Tagen erscheint eine limitierte Auflage von Myst mit einem Riven-Preview. **(ra)**



SIN
3D-Action



Nachdem »Quake 2« der Fertigstellung entgegensieht, wird die Grafik-Engine des Vorgängers zum finanziell einträglichen Ausschlachten freigegeben. Mit kleinen Verbesserungen wie transparentem Wasser, lichtdurchlässigen Objekten und realistischerer Physik versucht **Activisions** »Sin«, auf den Erfolgszug des bekannten 3D-Shooters aufzuspringen und dabei origineller als die Vorlage zu erscheinen. **(vs)**

RIVERWORLD
Wirtschaftssimulation für Populisten

Der Science-Fiction-Autor Philip José Farmer stand Pate für die Echtzeit-3D-Aufbausimulation »Riverworld«, die zu gleichen Teilen strategische und wirtschaftliche Elemente enthält. Als gottgleicher Übervater eines urzeitlichen Stammes sorgen Sie für dessen Ausbreitung, treten in Kontakt mit über 100 in Echtzeit gerenderten Charakteren und bekriegen die entweder vom Computer oder menschlichen Gegenspieler betreuten Konkurrenzvölker. **(md)**



PILGRIM
Ritterliches Abenteuer

Im mittelalterlichen Grafik-Adventure »Pilgrim« von **Ocean/Infogrames** spielen Sie den ehemaligen Tempelritter Marc, der sich auf die gefährliche Suche nach einem verschollenen Manuskript begibt. Dies wollen einflußreiche kirchliche und höfische Kreise verhindern. Seine Reise führt ihn durch Dörfer, Schlösser, Kirchen und Wälder. Vielerorts lauern Attentäter, die er durch den klugen Einsatz zuvor aufgesammelter Gegenstände überlisten muß. Die historisch exakt recherchierte und mit einer Datenbank über das 13. Jahrhundert ausgestattete Geschichte geht auf das Konto des Schriftstellers Paulo Coelho, das Design und die Charaktere stammen dagegen vom bekannten Zeichner Moebius. Die im Motion-capturing-Verfahren aufgenommenen Animationen entstanden auf SGI-Workstations, die Landschaften dagegen wurden allesamt vorberechnet. **(md)**



actual screenshots



HOFFNUNG



RETTUNG



ZERSTÖRUNG

Kommandieren Sie den Longbow-Kampfhubschrauber oder einen ganzen Helikopter-Verband inklusive der Kundschafter- und Transport-Hubschrauber Kiowa und Blackhawk. Steigen Sie mit den interaktiven Trainings- und Action-Missionen in die Lüfte. Fliegen Sie in zwei dynamischen Kampagnen jede beliebige Position und erleben Sie immer neue, packende Kämpfe. Keine Angst – Sie werden nicht allein am Himmel sein, denn die komplette Bandbreite an Mehrspieler-Möglichkeiten auch im Kampagnen-Modus sorgt für spannende Action mit Freund und Feind! Die fotorealistischen Grafiken, achtmal detaillierter als im ersten Teil, das Fachwissen von Jane's Information Systems und die Mitarbeit echter Apache-Piloten machen Longbow 2 zu einer unglaublich authentischen Hubschrauber-Simulation.

air.

force.



http://www.janes.ea.com



WE BUILD SIMS BY THE BOOK.™

LONGBOW 2

Die Hubschrauber-Simulation.

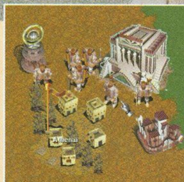


MEIN MESSE-HIGHLIGHT

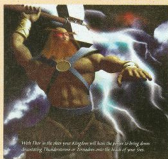
SEVEN KINGDOMS

Wirtschaftliche Echtzeit-Strategie





Rein äußerlich erinnert die von **Interactive Magic** entwickelte Aufbausimulation »Seven Kingdoms« zwar ein wenig an »Warcraft 2«, und auch die Echtzeitkämpfe sind recht ähnlicher Natur, sie ist aber weitaus komplexer, als es zunächst den Anschein hat. Hier müssen Sie durch Handel, Eroberung, Spionage, Diplomatie, Forschung und schiere Gewalt ein weltbeherrschendes Königreich aufbauen, während bis zu sechs vom PC oder von menschlichen Mitstreitern betreute Völker genau das gleiche im Sinn haben. Die Chinesen, Japaner, Wikinger, Normannen, Perser, Mayas und Griechen verfügen allesamt über individuelle Stärken, Schwächen, Gebäude und Truppen. Darüber hinaus machen Ungeheuer und sieben mit Zaubersprüchen ausgerüstete Götter die Gegend unsicher. Ihnen selbst ist es überlassen, ob Sie Ihre Ziele eher durch militärische, wirtschaftliche oder diplomatische Mittel erreichen, indem Sie etwa den Gegner mit Ihrer Armee überfallen, Waren produzieren und verkaufen oder die gegnerische Bevölkerung durch Intrigen zum Überlaufen bewegen. Bei jedem Spielstart wird eine neue Weltkarte generiert, auch gibt es etliche Einzelszenarien, deren genaue Zahl jedoch noch nicht feststeht. Sicher ist dagegen, daß unterschiedliche Wetterbedingungen, wechselnde Allianzen sowie allerlei Zufallsereignisse (Erdbeben, Feuersbrunst ...) das Geschehen höchst abwechslungsreich gestalten. **(md)**





STARSHIP TITANIC

Abgefahrenes Abenteuer

Kultautor Douglas Adams entwarf für **Simon & Schuster/NBG** einen haarsträubenden Plot um das Raumschiff Titanic. Dieses legt samt seinen extraterrestrischen Passagieren eine saubere Bruchlandung im Wohnzimmer eines Erdenmenschen hin. Der muß nun die in 3D gerenderten Nobelsalons des Raumers durchsuchen, damit das Katastrophenschiff erneut vom Stapel laufen kann. **(md)**



STAR WARS MONOPOLY

Brettspiel-Strategie



Quasi zum Abschluß der Star-Wars-Jubelfeiern soll die berühmte Monopoly-Variante noch in diesem Jahr erscheinen. Rebellen und Imperiumstreue wetteifern in **Hasbro Interactives** Brettspielumsetzung. Als besonderes Schmankerl gibt es zahlreiche Animationen, Soundeffekte und sogar kurze Videoclips aus den Kinofilmen. Einer limitierten Auflage liegen wertvolle Miniaturen der Figuren bei. **(ra)**

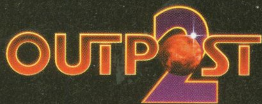
STAR TREK: FIRST CONTACT

3D-Action-Adventure für Trekker

Microprose legt mit dieser abenteuerlichen 3D-Ballerei das bislang actionreichste Spiel aus dem »Star Trek«-Universum vor. Die Geschichte knüpft an das Ende des gleichnamigen Kinoerfolgs an: Die böse Borg-Queen versetzt sich kurz vor ihrer Vernichtung in den Computer der Enterprise NC 1701. Um die feindliche Übernahme zu verhindern, übernimmt der Spieler nacheinander die Rolle der sieben bekanntesten Crew-Mitglieder. Sie alle sprechen zumindest in der englischen Version mit ihren Originalstimmen. Mit Phasern eliminieren Sie die Borg, vermeiden die Assimilation, steigern Ihre Charakterwerte und besiegen in einem finalen Showdown die feindliche Königin. Einige der Level werden bei jedem Spielstart neu generiert, und eine Netzwerkoption ist derzeit in Arbeit. **(md)**



Im All ist die Macht unteilbar!



Spätsommer 1997

Gründen Sie Ihre Kolonie im Weltraum



In Echtzeit müssen Sie Schritt für Schritt den Aufbau Ihrer Kolonie managen. Sie werden mit ausbrechenden Vulkanen, Tornados, tödlichen Viren, sozialen Unruhen und einer abtrünnigen Splitterkolonie konfrontiert.

So wenig Zeit - und soviel zu tun



Egal für welches Szenario oder Modus (Solo oder Multiplayer via Modem, LAN oder Internet) Sie sich entscheiden, die Herausforderung ist gewaltig und Gefahr allgegenwärtig. Sie sind der Schöpfer! Aber haben Sie auch das Zeug zum Herrscher?

Kostenloser Sierra - Katalog CD - ROM



Sierra Coktel Deutschland,
Robert-Bosch-Str. 32,
D-63303 Dreieich

Name : ______________________

Vorname : ______________________

Straße : ______________________

____

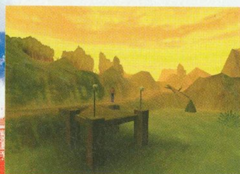
PLZ/Ort : ______________________



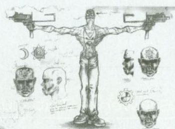
http://www.sierra.de

SHADOWMAN

Action-Adventure im Voodoo-Ambiente



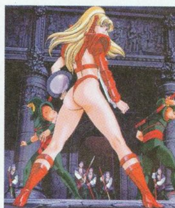
Noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet sich »Shadowman«. Das düstere Spiel wird von Iguana entwickelt, die **Acclaim** mit »Turok« gerade noch vor der Pleite retten konnten. Es basiert ebenfalls auf einer Comic-Vorlage. Darin wird Held Mike LeRoi von einer Voodoo-Priesterin zum Schattenmann gemacht und vermag dadurch, zwischen unserer und einer unsichtbaren Dimension hin- und herzuwechseln. In der finsteren Welt räumt er im Auftrag der Priesterin allerlei Gesindel aus dem Weg. Auch wenn Shadowman von der Optik wie ein weiterer »Tomb Raider«-Clone erscheint, die Geschichte macht ihn ganz klar zu einem Spiel für Erwachsene. Das wird auch dem letzten dann klar, wenn er die ersten Voodoo-Opfer erblickt. Ausgeblutete Hühner sind dabei noch eine Kleinigkeit ... **(ra)**



TAKERU

Manga-Adventure

Schon im letzten Jahr stellte **Sunsoft** das japanische Adventure »Takeru« vor. Das Spiel ist schon eine ganze Weile fertig, aber die deutsche Lokalisierung schleppte sich ewig lange hin. Nun erscheint es bei Bomico, angeblich noch vor Weihnachten. Sie verkörpern darin den Helden Takeru im Kampf gegen dunkle Mächte. **(ra)**



TEST DRIVE 4

Rennspielklassiker

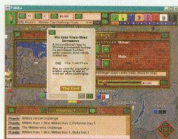


Der Renner von **Accolade** geht in die vierte Runde. Jetzt treten neue Flitzer wie die 1998er Dodge Viper GTS gegen Klassiker wie eine Corvette von 1969 an. Insgesamt schwingen Sie sich hinter das Steuer von 14 verschiedenen Fahrzeugen und fahren sechs Strecken ab. Diese finden Sie unter anderem in San Francisco und den Alpen. Ein Gag am Rande darf nicht fehlen: Ein Kurs heißt »Deutsche Autobahn« – wer bremst, verliert. **(ra)**

TOM CLANCY'S POLITIKA

Strategie in Rußland

Fast fertig ist der nächste Streich von Tom Clancys Firma **Red Storm Entertainment**. Das wohl erste in Java geschriebene Spiel stellt Sie vor die Aufgabe, nach Präsident Jelzins Tod Macht und Einfluß in Rußland zu gewinnen. Dazu schließen Sie Allianzen mit der Mafia, der Kirche oder den Kommunisten und lassen gezielt Falschinformationen über die Konkurrenten fallen. **(ra)**



TOCA

Tourenwagen-Rennen

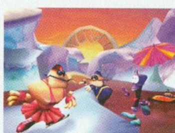


Der Name »Toca« von **Codemasters** steht für Touring Car Championship. Das realistische Rennspiel bietet die aktuellen Rennwagen, Teams und Fahrer der diesjährigen Saison. Bis zu vier Spieler dürfen in optisch und physikalisch korrekt wiedergegebenen Boliden wie einem Audi A4, einem Volvo S40 oder einem Honda Accord über acht Rennstrecken (Croft, Thruxton, Silverstone ...) jagen. Diese entsprechen bis in das letzte Detail ihren realen Vorbildern. **(md)**

TONIC TROUBLE

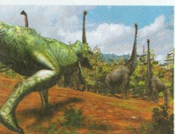
Wildes Jump-and-run

Ed, der schräge Außerirdische aus dem Hause **Ubi Soft**, sauste auf der ECTS in einem spielbaren Level munter eine Eiswelt entlang. Zwar entwickelt Ubi das Spiel zunächst für den Pentium2, allerdings soll im nächsten Jahr auch eine Variante für alle anderen Pentium-Rechner folgen. Schon jetzt beeindruckt der neue Streich der »Rayman«-Macher mit sehr schneller, 3Dfx-unterstützter Grafik. **(ra)**



TRESPASSER: JURASSIC PARK

3D-Abenteuer im Dinoland



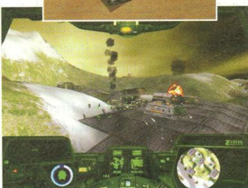
Von **Dreamworks Interactive** stammt dieses auf dem Spielberg-Film »Jurassic Park« basierende Action-Adventure. Darin verhelfen Sie einer kleinen Ausreißerin zur Flucht, die es an das Ufer der von Sauriern bewohnten Insel gespült hat. Das aus der Ich-Perspektive gezeigte Eiland ist mehr als fünf Kilometer lang, sowohl die Inselhäuser als auch deren komplettes Inventar entstanden anhand physikalisch korrekter Modelle. **(md)**

UPRISING

Zukunfts-Strategie

Die Programme von 3DO erscheinen in Deutschland künftig teilweise bei **Ubi Soft**. Recht vielversprechend sah »Uprising« aus, das auf den ersten Blick etwas an »Terra Nova« erinnert. Der Kampf entbrennt dieses Mal gegen ein böses Imperium, das zahlreiche Planeten unterdrückt. Sie müssen den Aufstand von Welt zu Welt bringen, um schließlich die Macht des Imperators zu brechen. Sie nehmen im Wraith Platz, einem mobilen Kommandozentrum, aus dem Sie Ihre gesamten Einheiten steuern. Das sind unter anderem Hubschrauber, Panzer, Bodentruppen oder Bomberstaffeln. Energie für das Kriegsgerät liefern die Zitadellen. Diese errichten Sie über energiereichen Gebieten, die Sie tunlichst schützen sollten. Ansonsten geht der Revolution noch auf der ersten Welt der Sprit aus. **(ra)**

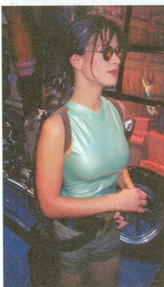




TOMB RAIDER 2

Abenteuerliche Action für Frauenfreunde

Für Aufsehen sorgte am **Eidos**-Stand das Lara-Croft-Model Rhona Mitra. Der Nachfolger des erfolgreichen Action-Adventures dürfte weltweit sogar noch mehr Beachtung finden. Die gute Lara ist auf der Suche nach einem magischen Dolch und wird dabei von zwei gefährlichen Gegenspielern verfolgt, die ebenfalls nach dem Relikt trachten. Sie verfügt über neue Bewegungsmodi – etwa die Fähigkeit, sich an Seilen emporzuhangeln – und originelle Waffen, wie eine für den Unterwasserkampf geeignete Harpune. Eventuell soll es sogar einen Mehrspielermodus geben, todsicher dagegen handeln einige Aufgaben ausschließlich im Wasser. Etliche der neuen Level finden aber auch in der Oberwelt, wie zum Beispiel an der Chinesischen Mauer, statt. Die Anzahl der menschlichen und die Gattungen der tierischen Gegner (Dobermann, Vögel ...) haben erheblich zugenommen. Neue Lichteffekte, ein Mehr an knobeligen Aufgaben und die Unterstützung von 3D-Karten runden das kommende Großereignis ab. **(md)**

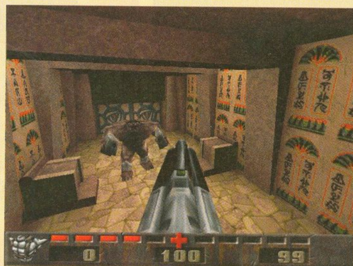




MEIN MESSE-HIGHLIGHT

UNREAL

Die Rückkehr des Außenseiters



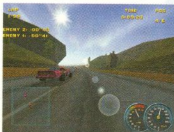
Wieviele Ballerspiele braucht der Mensch? Schon auf der E3 gab es nicht nur zahllose Echtzeit-Strategiespiele, sondern mindestens ebenso viele 3D-Shooter. In Atlanta sah es noch nach einem Unentschieden zwischen »Quake 2« und »Hexen 2« aus, mit **GT Interactives** »Unreal« auf den Fersen. Doch das Blatt hat sich gewendet: Hexen 2 wirkt wie eine weitere »Total Conversion« à la »Shrak«, und die augenfälligen Neuerungen bei Quake 2 erscheinen so neu nicht mehr. Still und leise hat sich Unreal wieder an die Spitze der Ego-Shooter gedrängt. Die Grafik wurde seit der E3 nochmals verfeinert. Bislang nie dagewesene Wasser-, Flammen- und Nebeleffekte schaffen mächtig Atmosphäre, kleine Gags wie beispielsweise eine Art Hamsterfamilie, die in einem Raum herumwuselt (und natürlich auch Stück für Stück dezimiert werden kann), lockern das düstere Ambiente des unwirtlichen Planeten auf. Mit entsprechend starken Waffen können Sie Wände, Decken und Fußboden zerschmettern und durch die neu entstandenen Gänge vor Ihren Gegnern flüchten. Anders als viele andere Shooter soll Unreal auch Einzelspielern länger Spaß machen - und für den Mehrspielermodus arbeitet GT an einem besonderen Clou: »Du kannst Dir mit dem beiliegenden Editor zum Beispiel eine eigene Burg bauen und die Eingänge dann mit anderen Unreal-Welten im Internet verbinden«, erklärt Jay Wilbur, ehemaliger id-Mann und jetzt bei Epic Megagames. »Dann hast Du die Aufgabe, Dein Schloß gegen Angriffe von außen zu beschützen.« (ra)



ULTIM@TE RACE PRO

Flinkes Rennspiel

Kalisto kündigt mit »Ultim@te Race Pro« eine neue Generation von Rennspiel an. Sowohl alle gängigen 3D-Beschleuniger als auch Force-Feedback-Joysticks und das Internet werden unterstützt. Bis zu 16 verschiedene Wagen düsen gleichzeitig über 17 Strecken. Schatten, Rauch, reflektierende Texturen und Blendlicht-Effekte sorgen für wahres Motorsport-Feeling. **(vs)**



WING COMMANDER: PROPHECY

Weltraum-Action



Die neue Grafik-Engine ist höchst beeindruckend, die Videos sind auf ein Mindestmaß heruntergefahren. Freund und Feind sprechen wieder in einer kleinen Animation im Cockpit mit Ihnen. Beim Abfliegen von kilometerlangen Schiffen kommt ein Todesstern-Flair auf, die Szenen an Bord der Victory erinnern wohlig an die ersten Teile der **Origin**-Serie. (ra)

V2000

Retro-Action von David Braben



Alteingesessene Spielefans schwärmen noch heute vom ersten gelungenen Andockmanöver im Klassiker »Elite«. Verantwortlich für den 8-Bit-Hit und seine doch eher unrühmlichen Nachfolger aus der »Frontier«-Reihe ist der Engländer David Braben. Für **Grolier Interactive** arbeitet er zur Zeit an »V2000« - einer Fortsetzung seines eigenen »Virus«. Der Titel erschien in den 80er Jahren unter anderem für den Archimedes und den Atari ST. Sie fliegen darin ein kleines Shuttle und müssen 30 Szenarien in sechs Welten von bösartigen Viren säubern. Dazu gilt es, Menschen zu retten und die eigene Basis vor den Angriffen der Feinde zu verteidigen. (ra)

Alarmstufe Rot für Fortgeschrittene.

COMMAND & CONQUER™

Mission CD 2: VERGELTUNGSSCHLAG

MISSION CD 2

Westwood STUDIOS

Virgin INTERACTIVE

INTERNET www.vid.de

Hier kommt gewaltig was auf Sie zu: 9 neue Allied- und 9 neue Sowjet-Missionen mit neuen Einheiten wie Chrono-Panzern, Raketen-U-Booten und M.A.D.-Panzern. Die neuen Einheiten sind auch auf den 100 neuen Multi-Player-Karten einsetzbar, damit Sie Ihren Freunden, Feinden und Mitspielern ordentlich einheizen können. Alles natürlich original von Westwood.


Tesla-Panzer


Raketen-U-Boot


Sprengwagen


Chrono-Panzer


M.A.D.-Panzer

PC CD-ROM

WAR OF THE WORLDS

Echtzeit-Strategie auf drei Beinen



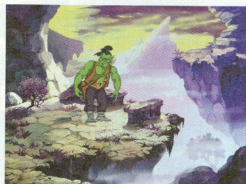
Warum in die Zukunft schweifen - die Idee der Invasion aus dem All ist schon ein alter Hut. Bereits bei H. G. Wells waren die Außerirdischen keine wohlwollenden Kollegen, sondern hinterhältige Marsianer, die die Menschheit auslöschen wollten. John Christopher variierte das Thema in seiner »Dreibeinigen Herrscher«-Reihe. Jeff Wayne komponierte in den 80er Jahren ein Musical zum Krieg der Welten, auf dem wiederum »War of the Worlds« von **GT Interactive** basiert. Darin ziehen Sie entweder in der Rolle der Dreibeiner gen England oder verteidigen das Empire gegen die Invasoren. Dabei gibt es keine starre Missionstruktur - wie bei Risko erobern Sie verlorenes Terrain zurück. Im 19. Jahrhundert geht es Tag und Nacht zu Lande, zu Wasser und in der Luft zur Sache. Im Hinergrund ertönen bislang unveröffentlichte Melodien aus Waynes Opus. (ra)



WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

Vom Strategen zum Abenteurer

Zwar spielt Blizzard bereits mit dem Gedanken an den dritten Teil des Echtzeit-Strategiespiels, bis es jedoch soweit ist, wollen Sie die Anhänger des Fantasyreichs Azeroth mit einem Grafik-Adventure vertrösten. Kurz nach den Geschehnissen von »Warcraft 2: Beyond the Dark Portal« spielen Sie den von Menschenhand erzogenen und vorerst im Gefängnis schmachtenden Ork Thrall. Er will die Stämme der Ork wieder vereinigen, damit die Horde erneut die Allianz überfallen kann. Die Rätselkost besteht vorzugsweise darin, Gegenstände aufzufinden und einzusetzen, gelungene Aktionen werden mit hübschen Zwischensequenzen entlohnt. Mehr als 60 Schauplätze, rund 70 animierte Charaktere (von denen viele den Vorgängern entstammen) und über 40 000 Animationen sorgen für eine gleichermaßen spannende wie lustige Unterhaltung. (md)



WIZARDRY 8

Rollenspiel-Klassiker

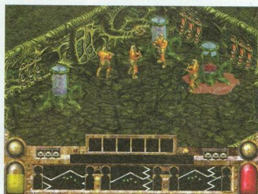
Sir-Tech, der amerikanische Vertrieb der erfolgreichen DSA-Reihe, wartet mit einer neuen Perle für Rollenspieler auf. Endlich folgt die langersehnte Fortsetzung der brillanten Wizardry-Reihe: Wizardry 8. Wie schon aus den zwei Vorgängern bekannt, steuern Sie eine Gruppe von sechs Charakteren – jetzt sogar in 360-Grad-Bewegungsfreiheit. Ein Grund zur Freude für echte Rollenspielfans ist auch die Tatsache, daß das hervorragende rundenbasierte Kampfsystem nicht durch unkontrollierbares Echtzeit-Gemetzel ersetzt werden soll. Dafür nahm sich Sir-Tech der Problematik an, daß die Gegner bis jetzt einfach aus dem Nichts erschienen. In Wizardry 8 soll dieses Manko behoben sein: Boshafte Kreaturen kriechen und laufen gut sichtbar blutdürstend durch Wald und Flur. (vs)



X-FIRE

Isometrie-Action

In einer entfernten Galaxis tobt ein verhängnisvoller Konflikt zwischen zwei verschiedenen Rassen: den mutierten Genetics und den technisch aufgemotzten Puritans. Auf einer der beiden Seiten durchqueren und -kämpfen Sie unzählige isometrische Level. Das »Diablo« ähnelnde Gemetzel von **Virgin** findet in verlassenen Raumstationen, großen Kreuzern oder schummrigen Höhlensystemen statt. Deren Bewohner zeichnen sich voraussichtlich durch überragende Intelligenz aus: Vorbei sind die Zeiten, da müde Monster bei der eigenen Ermordung teilnahmslos zusahen. Ab heute schlagen sie zurück. Sollte sich herausstellen, daß Sie keine Chancen gegen das computerisierte Ungeziefer haben, erlaubt das ausgefeilte Kampagnen-System auch Mehrspielerpartien via Netzwerk oder Internet. Generell steht bei X-Fire alles im Zeichen der Vernetzung: Aus dem World Wide Web können Sie jederzeit neue Level, Waffen und Extra-Gegenstände heruntergeladen. (vs)



Spiel	Hersteller	Genre	Erscheinungs-datum
Apocalypse (s. S. 40)	Activision	3D-Action	4. Quartal '97
Chasm	Digital Integration	3D-Action	4. Quartal '97
Daikatana	Eidos	3D-Action	April '98
Das fünfte Element	Kalisto	3D-Action	4. Quartal '97
Deathtrap Dungeon	Eidos	3D-Action	4. Quartal '97
Earthsiege 3	Sierra	3D-Action	März '98
Half-Life (S. 47)	Sierra	3D-Action	4. Quartal '97
Head Hunter	SCI	3D-Action	4. Quartal '98
Hexen 2	Activision	3D-Action	4. Quartal '97
Jedi Knight: Dark Forces 2	LucasArts	3D-Action	3. Quartal '97
Quake 2 (S. 50)	Activision	3D-Action	4. Quartal '97
Quake Mission Pack Bundle	Activision	3D-Action	4. Quartal '97
Rebel Moon Rising	GT Interactive	3D-Action	4. Quartal '97
Sin (S. 51)	Activision	3D-Action	März '98
Unreal (S. 60)	GT Interactive	3D-Action	4. Quartal '97
Captives	Sierra	Action	Januar '98
Carmageddon 2	SCI	Action	4. Quartal '98
Carmageddon Deluxe	SCI	Action	4. Quartal '97
Carmageddon Splat Pack (S. 41)	SCI	Action	4. Quartal '97
D'Arc	SCI	Action	4. Quartal '98
Dodgem Arena	Project Two	Action	1. Quartal '98
Extreme Warfare (S. 44)	Red Orb	Action	2. Quartal '98
Forced Alliance: The Garious Mandate	Take 2	Action	4. Quartal '97
Forsaken	Acclaim	Action	1. Quartal '98
Grand Theft Auto (S. 46)	BMG	Action	4. Quartal '97
Hardwar	Gremlin	Action	Januar '98
I-War (S. 48)	Ocean	Action	4. Quartal '97
I76: Nitro Pack	Activision	Action	Februar '98
I76: Mercenaries Pack	Activision	Action	November '97
Incoming (S. 47)	Rage	Action	Februar '98
Loose Cannon (S. 48)	Take 2	Action	4. Quartal '97
Mageslayer	GT Interactive	Action	4. Quartal '97
Nuclear Strike	Electronic Arts	Action	4. Quartal '97
Oddworld: Abe's Odyssee	GT Interactive	Action	Januar '98
OutWars	Microsoft	Action	1. Quartal '98
Riot	Microsoft	Action	1. Quartal '98
RTL2-Bundle Nr. 1	Koch Media	Action	November '97
Subculture	Ubi Soft	Action	4. Quartal '97
The Reap	Take 2	Action	November '97
Ultimate Response	SCI	Action	4. Quartal '98
V2000 (S. 60)	Grolier Interactive	Action	1. Quartal '98
Wing Commander: Prophecy (S. 60)	Origin	Action	November '97
Worms 2	Microprose	Action	Oktober '97
Xenocracy	Grolier Interactive	Action	4. Quartal '97
XFire (S. 62)	Sir-Tech	Action	1. Quartal '98
Blade Runner (S. 40)	Westwood	Action-Adventure	November '97
Dreams to Reality	Cryo	Action-Adventure	3. Quartal '97
H.E.D.Z	Hasbro Interactive	Action-Adventure	1. Quartal '98
HEXplore/Gauntlet 3D	Infogrames	Action-Adventure	1. Quartal '98
Joe Blow	Telstar	Action-Adventure	November '97
Lego Island	Mindsscape	Action-Adventure	4. Quartal '97
Men in Black (S. 48)	Gremlin	Action-Adventure	4. Quartal '97
Messiah	Interplay	Action-Adventure	2. Quartal '98
Ninja	Eidos	Action-Adventure	1. Quartal '98
Outcast	Ocean	Action-Adventure	Dezember '97
Pax Corpus	Cryo	Action-Adventure	3. Quartal '97
Queen: The Eye	Electronic Arts	Action-Adventure	4. Quartal '97
Shadowman (S. 58)	Acclaim	Action-Adventure	2. Quartal '98
Silver	Ocean	Action-Adventure	Nicht bekannt
Star Trek: First Contact (S. 54)	Microprose	Action-Adventure	1. Quartal '98
Take no Prisoners	Red Orb	Action-Adventure	4. Quartal '97
Tomb Raider 2 (S. 59)	Eidos	Action-Adventure	Dezember '97
Ubik	Cryo	Action-Adventure	3. Quartal '97
V2000	Grolier Interactive	Action-Adventure	1. Quartal '98
Youngblood	GT Interactive	Action-Adventure	November '97
Diablo 2 (S. 41)	Blizzard	Action-Rollenspiel	4. Quartal '98
Diablo: Hellfire (S. 41)	Synergistics	Action-Rollenspiel	November'97

Spiel	Hersteller	Genre	Erscheinungs-datum
Anastasia: Adventures with Pooka and Bartok	Fox Interactive	Adventure	November '97
Black Dahlia (S. 40)	Take 2	Adventure	November '97
Die by the Sword (S. 41)	Interplay	Adventure	1. Quartal '98
Dogday	Ocean	Adventure	4. Quartal '97
Excalibur	Telstar	Adventure	4. Quartal '97
Grim Fandango (S. 46)	LucasArts	Adventure	2. Quartal '98
Gadget 2	Cryo	Adventure	1. Quartal '98
Golden Gate	Take 2	Adventure	4. Quartal '97
Granny	Telstar	Adventure	4. Quartal '97
Journeyman Project 3: Legacy of Time	Red Orb	Adventure	1. Quartal '98
King's Quest 8: Mask of Eternity (S. 48)	Sierra	Adventure	März '98
Muppet Treasure Island Christmas Pack	Activision	Adventure	4. Quartal '97
Pilgrim (S. 51)	Infogrames	Adventure	November '97
Quest for Glory 5	Sierra	Adventure	Februar '98
Rent a Hero	Neo	Adventure	August '98
Riven: The Sequel to Myst (S. 50)	Red Orb	Adventure	4. Quartal '97
Sign of the Sun	Project Two	Adventure	4. Quartal '97
Simon the Sorcerer	Adventure Soft	Adventure	2. Quartal '98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Interplay	Adventure	1. Quartal '98
Starship Titanic (S. 54)	NBG	Adventure	4. Quartal '97
Takeru: Letter of the Law (S. 58)	Sunsoft	Adventure	4. Quartal '97
Tender Loving Care	Aftermath	Adventure	4. Quartal '97
The Curse of Monkey Island	LucasArts	Adventure	3. Quartal '97
The X-Files: Unstricted Access	Fox Interactive	Adventure	2. Quartal '98
Time Quest	Telstar	Adventure	Januar '98
Tomb of the Pharao	Cryo	Adventure	1. Quartal '98
Trespasser: Jurassic Park (S. 58)	Dreamworks	Adventure	1. Quartal '98
Warcraft Adventures: Lord of the Clans (S. 62)	Blizzard	Adventure	Februar '98
Zork: Grand Inquisitor	Activision	Adventure	November '97
Catz 2	Mindscape	Bildschirmschoner	November '97
Dogz 2	Mindscape	Bildschirmschoner	November '97
Chessmaster 5500	Mindscape	Denkspiel	November '97
Combat Chess (S. 41)	Empire	Denkspiel	4. Quartal '97
Mephisto Genius '98	NBG	Denkspiel	4. Quartal '97
Age of Empires	Microsoft	Echtzeit-Strategie	November '97
BattleTech: MechCommander	Microprose	Echtzeit-Strategie	1. Quartal '98
BattleZone	Activision	Echtzeit-Strategie	März '98
C&C: Einsame Entscheidung	Westwood	Echtzeit-Strategie	Nicht bekannt
C&C: Mission CD 2 – Vergeltungsschlag	Westwood	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '97
Chaos Island	Dreamworks	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '97
City of Justice	Take 2	Echtzeit-Strategie	Januar '98
Conquest Earth	Eidos	Echtzeit-Strategie	Dezember '97
Dark Reign Mission Pack	Activision	Echtzeit-Strategie	März '98
Dominion	Eidos	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '97
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (S. 44)	Bullfrog	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '97
Emergency	Topware	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '97
Intervention	Cryo	Echtzeit-Strategie	1. Quartal '98
KKnD Extreme	Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '97
Lords of Magic	Impressions	Echtzeit-Strategie	Dezember '97
M.A.X. 2 (S. 48)	Interplay	Echtzeit-Strategie	1. Quartal '98
Myth	Eidos	Echtzeit-Strategie	Dezember '97
Pax Imperia – Eminent Domain	THQ	Echtzeit-Strategie	Oktober '97
Plague	Eidos	Echtzeit-Strategie	Nicht bekannt
Populous: The Third Coming	Bullfrog	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '97
Riverworld (S. 51)	Cryo	Echtzeit-Strategie	1. Quartal '98
Seven Kingdoms (S. 54)	Ineractive Magic	Echtzeit-Strategie	November '97
Sid Meiers Gettysburg!	Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '97
Starcraft	Blizzard	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '97
Theocrazy	Interactive Magic	Echtzeit-Strategie	1. Quartal '98
War of the Worlds (S. 62)	GT Interactive	Echtzeit-Strategie	1. Quartal '98
Warbreeds	Red Orb	Echtzeit-Strategie	Februar '98
Warhammer: Final Liberation	Mindscape	Echtzeit-Strategie	1. Quartal '98
Warwind 2: Human Onslaught	Mindscape	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '97
3-D Ultra Pinball: Le Continent Perdu	Sierra	Flippersimulation	November '97
Addiction Pinball	Microprose	Flippersimulation	November '97
Balls of Steel	GT Interactive	Flippersimulation	4. Quartal '97
Electronic Pinball (S. 44)	21th Century	Flippersimulation	4. Quartal '97
Now this is Pinball!	21th Century	Flippersimulation	Januar '98

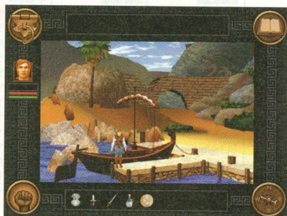
IM ÜBERBLICK

Spiel	Hersteller	Genre	Erscheinungsdatum
Aces: X-Fighters	Sierra	Flugsimulation	März '98
Apollo 18: The Moon Missions	Project Two	Flugsimulation	4. Quartal '97
Ax-1	GT Interactive	Flugsimulation	4. Quartal '97
European Air War	Microprose	Flugsimulation	4. Quartal '97
F-15	Electronic Arts	Flugsimulation	1. Quartal '98
F-16 Aggressor (S. 44)	Virtek	Flugsimulation	2. Quartal '98
F-22 ADF	Ocean	Flugsimulation	Nicht bekannt
F-22 Raptor	Novalogic	Flugsimulation	4. Quartal
Falcon 4.0	Microprose	Flugsimulation	4. Quartal '97
Fighter Squadron: Screamin' Demons Over Europe	Activision	Flugsimulation	Januar '98
Fighting Force	Eidos	Flugsimulation	Dezember '97
Flight Simulator '98	Microsoft	Flugsimulation	4. Quartal '97
Flight to the Unknown	Sunsoft	Flugsimulation	1. Quartal '98
Flight Unlimited 2	Eidos	Flugsimulation	4. Quartal '97
Flying Corps Gold	Empire	Flugsimulation	4. Quartal '97
Flying Nightmares 2	Eidos	Flugsimulation	Nicht bekannt
Jetfighter Platinum	Take 2	Flugsimulation	4. Quartal '97
Longbow 2	Electronic Arts	Flugsimulation	Oktober '97
Mig Alley	Empire	Flugsimulation	1. Quartal '98
Sabre Ace: Konflikt über Korea	Eagle	Flugsimulation	Dezember '97
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	März '98
Stealth Reaper 2020	GT Interactive	Flugsimulation	November '97
Team Apache	Eidos	Flugsimulation	1. Quartal '98
Boggle	Hasbro Interactive	Geschicklichkeitsspiel	4. Quartal '97
Bust-a-Move 2: The Arcade Edition	Acclaim	Geschicklichkeitsspiel	4. Quartal '97
Drilling Billy	Northwind Soft	Geschicklichkeitsspiel	4. Quartal '97
Earthworm Jim 3D (S. 44)	Interplay	Geschicklichkeitsspiel	1. Quartal '98
Frogger	Hasbro Interactive	Geschicklichkeitsspiel	4. Quartal '97
Galapagos (S. 45)	Electronic Arts	Geschicklichkeitsspiel	4. Quartal '97
Hercules	Disney Interactive	Geschicklichkeitsspiel	1. Quartal '98
Rayman's World	Ubi Soft	Geschicklichkeitsspiel	4. Quartal '97
Shanghai Dynasty	Activision	Geschicklichkeitsspiel	Januar '98
Syrah: The Warp Hunter	Sunsoft	Geschicklichkeitsspiel	4. Quartal '97
Tonic Trouble (S. 58)	Ubi Soft	Geschicklichkeitsspiel	1. Quartal '98
Beast Wars	Hasbro Interactive	Prügelspiel	Januar '98
Bleifuss Rally	Virgin	Rennspiel	November '97
Bleifuss: Superbikes (S. 41)	Virgin	Rennspiel	1.Quartal '98
CART Precision Racing	Microsoft	Rennspiel	November '97
Crime Killer (S. 41)	Interplay	Rennspiel	1. Quartal '98
F1 Racing Simulation	Ubi Soft	Rennspiel	Oktober '97
Grand Prix Legends (S. 45)	Sierra	Rennspiel	Mai '98
Have a N.I.C.E. Day 2	Synetic	Rennspiel	April '98
Motor Mash	Ocean	Rennspiel	4. Quartal '97
POD - Back to Hell	Ubi Soft	Rennspiel	4. Quartal '97
Powerboat Racing	Interplay	Rennspiel	4. Quartal '97
Spin Out: Off Road Championship	CUC Software	Rennspiel	November '97
Streets of SimCity	Maxis	Rennspiel	1. Quartal '98
Supersonic Racers	Mindscape	Rennspiel	4. Quartal '97
Test Drive 4 (S. 58)	Accolade	Rennspiel	1.Quartal '98
Toca Touring Car Championship (S. 58)	Codemasters	Rennspiel	November '97
Total Drivin	Ocean	Rennspiel	Nicht bekannt
Ultim@te Race (S. 60)	Kalisto	Rennspiel	4. Quartal '97
Wrecking Crew	Telstar	Rennspiel	4. Quartal '97
X-Car	Bethesda	Rennspiel	1. Quartal '98
Baldur's Gate	Interplay	Rollenspiel	1. Quartal '98
Battlespire (S. 40)	Bethesda	Rollenspiel	1. Quartal '98
Descent to Undermountain	Interplay	Rollenspiel	4. Quartal '97
Dragonflight: Chronicles of Pern	Grolier Interactive	Rollenspiel	Februar '98
Fallout (S. 45)	Interplay	Rollenspiel	4. Quartal '97
Guardians: Agents of Justice	Microprose	Rollenspiel	4. Quartal '97
Merturl Wizard	Orangesoft	Rollenspiel	4. Quartal '97
Might & Magic 6 – The Mandate of Heaven	Ubi Soft	Rollenspiel	1. Quartal '98
Revenant	Eidos	Rollenspiel	März '98
Revival of a Myth: Lazenca	Family Production	Rollenspiel	Nicht bekannt
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	Nicht bekannt
Wizardry 8 (S. 62)	Sir-Tech	Rollenspiel	1. Quartal '98

Spiel	Hersteller	Genre	Erscheinungsdatum
The Simpsons: Virtual Springfield	Fox Interactive	Simpson-Simulation	3. Quartal '97
Armoured Fist 2: M1A2 Abrahms (S. 40)	Novalogic	Simulation	4. Quartal
Bucaneer	Mindscape	Simulation	4. Quartal '97
Heavy Gear (S. 47)	Activision	Simulation	November '97
M1 Tank Platoon 2	Microprose	Simulation	1. Quartal '98
Manhattan	NBG	Simulation	Nicht bekannt
Seven Kingdoms	Interactive Magic	Simulation	November '97
Silent Hunter Commanders Edition	Mindscpae	Simulation	Dezember '97
Actua Golf 2	Gremlin	Sport	4. Quartal '97
Actua Icehockey	Gremlin	Sport	4. Quartal '97
Actua Soccer 2	Gremlin	Sport	4. Quartal '97
Actua Tennis	Gremlin	Sport	4. Quartal '97
Andretti Racing	EA Sports	Sport	November '97
FIFA '98 – Die WM-Qualifikation	EA Sports	Sport	Oktober '97
Golf pro (S. 45)	Empire	Sport	4. Quartal '97
Jack Nicklaus 5	Accolade	Sport	Dezember '97
MatchDay 3	Ocean	Sport	1. Quartal '98
Microsoft Baseball 3D	Microsoft	Sport	1. Quartal '98
NBA Live '98 (S. 50)	EA Sports	Sport	4. Quartal '97
NFL Quarterback Club '98	Acclaim	Sport	4. Quartal '97
NHL Breakaway '98	Acclaim	Sport	4. Quartal '97
NHL Powerplay Hockey '98	Virgin	Sport	November '97
Puma Street Soccer	Sunsoft	Sport	2. Quartal '98
Sensible Soccer 2000	GT Interactive	Sport	4. Quartal '97
Sierra Sports:Ski Racing	Sierra	Sport	Dezember '97
Sierra Sports:Trophy Rivers	CUC Software	Sport	November '97
World Leaque Basketball	Mindscape	Sport	November '97
10th Planet	Bethesda	Strategie	1.Quartal '98
Anarchy	Microsoft	Strategie	1. Quartal '98
Anno 1602	Max Design/Sunflowers	Strategie	November '97
Baldies World	SCI	Strategie	1. Quartal '98
Battleground: Bullrun	Empire	Strategie	4. Quartal '97
Battleground: Napoleon in Russia	Empire	Strategie	4. Quartal '97
Battleground: Prelude to Waterloo	Empire	Strategie	4. Quartal '97
Civil War General 2	CUC Software	Strategie	November '97
Clondike Moon	21th Century	Strategie	4. Quartal '97
Close Combat 2	Microsoft	Strategie	November '97
Eastern Front	Empire	Strategie	4. Quartal '97
Fallen Haven 2: Liberation Day	Interactive Magic	Strategie	4. Quartal '97
Field of Fire: Along the Mohawk	Empire	Strategie	1. Quartal '98
Great Battles of Hannibal	Interactive Magic	Strategie	4. Quartal '97
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	Strategie	1. Quartal '98
Machines (S. 48)	Acclaim	Strategie	2. Quartal '98
Magic the Gathering: Spells of the Ancient	Microprose	Strategie	4. Quartal '97
Mayday	Media Publishing	Strategie	4. Quartal '97
Monopoly: Star Wars Edition (S. 54)	Hasbro Interactive	Strategie	4. Quartal '97
Net Storm	Activision	Strategie	November '97
Ostfront	Mindscape	Strategie	4. Quartal '97
Outpost 2	Sierra	Strategie	4. Quartal '97
Panzer General 3D (S. 50)	Mindscape	Strategie	4. Quartal '97
Police Quest: SWAT 2	Sierra	Strategie	Dezember '97
Project Airos	Ocean	Strategie	1. Quartal '98
Rising Lands	Microids	Strategie	1. Quartal '98
Siege	Telstar	Strategie	November '97
SimCastle	Maxis	Strategie	1. Quartal '98
SimCity 3000	Maxis	Strategie	1. Quartal '98
Star Wars: Rebellion	LucasArts	Strategie	3. Quartal '97
Steel Legions	Eidos	Strategie	1. Quartal '98
Steel Panthers 3	Mindscape	Strategie	November '97
Terra Victus	Take 2	Strategie	Januar '98
The final Liberation	Mindscape	Strategie	November '97
Tom Clancy's Politika (S. 58)	Mindscape	Strategie	3. Quartal '97
Uprising (S. 59)	Ubi Soft	Strategie	1. Quartal '98
Virus	Telstar	Strategie	4. Quartal '97
War Gamer Project: Napoleonic	Empire	Strategie	1. Quartal '98
International Aviation Manager	21th Century	Wirtschaftssimulation	1. Quartal '98
Soccer Nation	Ocean/Sunsoft	Wirtschaftssimulation	4. Quartal '97
Third Millennium	Cryo	Wirtschaftssimulation	4. Quartal '97

KEIN RUHM, KEINE EHRE

Als 1989 der erste Teil der »Quest for Glory«-Serie erschien, bot es als eines der ersten Spiele eine Kombination aus Abenteuer- und Rollenspielelementen. Designerin Lori Cole wollte die Fans stärker mit dem Helden verbinden. Freud und Leid sollten sie mit ihrem Dieb, Magier oder Kämpfer durchleben. Verstärkt wurde dieser »Mein Held, lieber Held«-Aspekt noch dadurch, daß die Spielfigur nach erfolgreichem Durchspielen einer Folge gespeichert werden konnte und in die nächste importierbar war. Dies alles inklusive erworbener Fähigkeiten, die rollenspielgerecht allesamt durch Training verbesserbar sind, steigert zusätzlich die Affinität zum Charakter. Wie gut dieses Konzept aufging, erwies sich in aller Deutlichkeit erst, als Sierra die Serie einstellen wollte. Die Fangemeinde rebellierte dermaßen massiv und anhaltend, daß sie tatsächlich Einfluß auf Entwicklungsentscheidungen nahm: Sierra produziert eine weitere Fortsetzung, **Quest for Glory 5: Dragon Fire**. Diese wird natürlich grafisch und soundtechnisch erheblich aufpoliert, was Charakterwerte und Importierbarkeit angeht, bleiben jedoch alte Tugenden erhalten. Unsere Bilder stammen aus einer Demoversion, in der wir den Helden erstmals durch die fein gestalteten Landschaften schicken durften. Richtig handlungsfähig war er darin noch nicht. Voraussichtlicher Veröffentlichungstermin: Anfang '98. (ms)


Die Spielfigur bewegt sich erstmalig in Voxel-Technik durch die Panoramagrafiken. (QFG 5: Dragon Fire)

In der vorliegenden Demo war unser Held noch sprachlos. (QFG 5: Dragon Fire)

QFG 5: DRAGON FIRE – FACTS

▶ Hersteller:	Sierra
▶ Genre:	Adventure
▶ Termin:	1. Quartal '98

DAS BOOT

Seit unserer letzten Preview in Heft 7/97 wächst und gedeiht **Sub Cultures** Unterwasserwelt. Zu den drei Stämmen Prochas, Bohine und den Piraten kam noch die Refinery hinzu. Sie kontrollieren die Fabrik und damit das wertvolle Erz, das zum Erzeugen von Energie und Sauerstoff unabdingbar ist. Die opportunistischen Kleingeister kennen nur ein Ziel: Profit. Jede der Hauptrassen hat ein typisches Aussehen bekommen. So sind die fortschrittlichen Prochas in stahlgrauen Gefährten unterwegs, die organischeren Bohine schwimmen hingegen in orangefarbenen Booten durchs Wasser. Auch die Häfen und Städte unterscheiden sich farblich voneinander, so daß Sie schon am Andockschirm erkennen können, in wessen Territorium Sie sich gerade befinden. (me)

Eine der Andockstationen heißt uns willkommen. (Subculture)

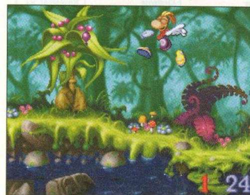

Auf der Suche nach wertvollen Schätzen haben wir in einer Auster eine Perle entdeckt. (Subculture)

SUBCULTURE – FACTS

▶ Hersteller:	Ubi Soft
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	4. Quartal '97

STRAHLE(N)MANN

Schon 1996 erfreute »Rayman« mit gekonnten Jump-and-run-Einlagen und klebrig-süßer Grafik Jung und Alt. Nun kündigt Ubi Soft das Erweiterungspaket **Rayman Designer** an, das »noch längeren und rätselhafteren Spielspaß« bieten soll. Dabei ist neben neuen Welten ein Editor zur Konstruktion eigener Level vorhanden. Mit dem Windows-95-Baukasten fügen Sie Hintergrundgrafiken aneinander und plazieren zuckersüße Gegner oder bitterböse Fallen. Auf den Ubi-Webseiten (www.ubisoft.de) warten in Zukunft nicht nur Tips und Tricks zum Editor, sondern auch ein Bereich, in dem Sie Ihre eigenen Schöpfungen ablegen oder die anderer Spieler herunterladen können. (vs)


Offensichtlich freut sich auch Rayman über die neuen Zusatzwelten. (Rayman Designer)

RAYMAN DESIGNER – FACTS

▶ Hersteller:	Ubi Soft
▶ Genre:	Geschicklichkeitsspiel
▶ Termin:	Oktober '97

Betatester gesucht!

Als kleine, aber feine Werbemaßnahme verschenkt Softwareriese Microsoft zehn deutsche Betaversionen seines Wirtschafts-Strategicals Age of Empires an die PC-Player-Leser. Die Aktion steht unter dem Motto: »Wer zuerst schreibt, spielt zuerst«, oder auf gut deutsch: Schicken Sie so schnell als möglich eine mit einem leserlichen Absender versehene Postkarte an folgende Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
Kennwort: Age of Empires
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Die ersten zehn Einsender erhalten je eine der besagten Betaversionen. Sollten mehr als zehn Zuschriften am gleichen Tag bei uns eintrudeln, entscheidet das Los. Nach dem Test übermitteln Sie Ihre Erfahrungen via E-mail oder per Post an Microsoft. Auch Ideen zur Verbesserung des Spieldesigns sind erwünscht – vielleicht finden sich ja Ihre Vorschläge in der Endversion oder einem Patch wieder. Danach schicken Sie Ihre Betaversion an Microsoft zurück, um im Gegenzug die fertige Verkaufsversion nebst einer Urkunde zu erhalten. (md)


Wer will mich? Zehn Betaversionen von Age of Empires warten darauf, von Ihnen getestet zu werden.

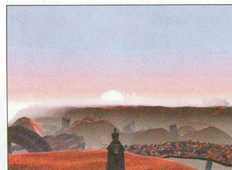
Die Mitarbeiter von Microsoft, Text 100 und des DMV/Franzis Verlages sowie der Rechtsweg sind ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 4. Oktober 1997.

DER MOND FÄLLT AUF EUROPA

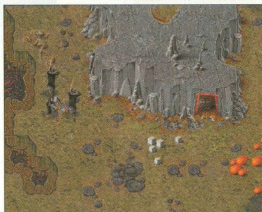


Ihre Arbeiter wuseln munter an neuen Bauwerken. (Rising Lands)

Irgendwann in der nahen Zukunft: Ein Asteroid nähert sich der Erde auf Kollisionskurs. Nach kurzer Beratung entscheiden sich die Regierungschefs, ihm einige Atomraketen entgegenzuschicken, um die Bedrohung abzuwenden. Das aus dem Film »Meteor« bekannte Geschehen nimmt im Strategiespiel **Rising Lands** einen anderen Lauf. Zwar wird der Felsbrocken in tausend Stücke zerlegt, aber ein kleiner Findling schlägt trotzdem auf der Erdoberfläche auf. Das fremdartige Material sorgt für eine heftige Explosion, die die Hälfte des Planeten in Schutt und Asche legt. In zahlreichen »Siedler«-artigen Missionen müssen Sie nun die Welt wiederentdecken, Gebäude errichten und sich vor den leicht verstrahlten Gegnern in Acht nehmen. Alle modernen Aufbau-Tugenden mischen sich mit Echtzeit-Eigenarten wie Schlachtennebel oder der einfachen Truppenzusammenfassung per Mausklick. Voraussichtlich erst im nächsten Jahr können Sie der Menschheit beim Wiederaufbau helfen. (ra)



Auferstanden aus Ruinen: Der Meteor hat die Hälfte der Erde zerstört. (Rising Lands)



Auf der Suche nach neuen Rohstoffen stellt sich Ihnen so manches Gesindel in den Weg. (Rising Lands)

RISING LANDS – FACTS	
▶ **Hersteller:**	Microïds
▶ **Genre:**	Strategie
▶ **Termin:**	1. Quartal '98

SWING-TIME

Unser Swing-Wettbewerb in der Juli-Ausgabe lockte mit 25 leckeren Preisen die besten Gehirnakrobaten an den PC. Es gab stolze 2046 gültige Einsendungen (ohne Cheat-Versuche), deren auswertung natürlich eine Weile gedauert hat. Doch nun ist es geschafft, und wir können in dieser Ausgabe die Gewinner bekanntgeben (Tusch, Trommelwirbel): Das mit Abstand beste Ergebnis lieferte Robert Krüger aus Berlin ab. Dafür erhält er den Hauptgewinn, einen Peacock Take Minitower, mit Pentium/200-CPU, 16 MByte RAM, 1,6-GByte-Festplatte, 8fach-CD-ROM-Laufwerk und einer 2-MByte-Grafikkarte. Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit diesem Dampfhammer!

Platz zwei erreichte Martin Josef Schuster aus Dorfen. Er erhält wie auch die 23 Nächstplazierten die deutsche Vollversion von Swing. Dem Kugelfieber treu bleiben werden demnach:

Frank Lehmann, Borchen; Thomas Schuster, Dorfen; Hermann Herter, Leverkusen; Heike Loos, Chemnitz; Arnold Sendler, Bad Driburg; Volker Zinke, Essen; Matthias Schatte, Hoyerswerda; Florian Fliegner, Steingaden; Alexander Kaestner, Hamburg; Andreas Kaja, Volkmarsen; Manfred Gronau, Furth in Österreich; Thomas König, Gersthofen; Roman Schattel, Strausberg; Michael König, Augsburg; Alexander Bittrich, Chemnitz; Daniel Voller, Eisenach; Thorsten Seibert, Herbstein-Steinfurt; Lutz Mueller, Frankfurt/Oder; David Feustel, Heinersdorf; Ralf Hellbusch, Harpstedt; Thomas Marter, Berlin; Markus Raschke, Lippstadt und Andrea Müller, Frankfurt. (rm)





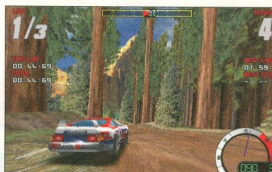
Über 2000 Player-Leser/innen hatten ihren Swing-Highscore eingesandt. Das Spiel gefiel auch der Redaktion, wie der Test in Heft 10/97 zeigt.

STOCK UND STEIN

Virgin setzt die erfolgreiche »Bleifuss«-Reihe fort. Fernab von allen Straßen steuern Sie Ihren Wagen in **Bleifuss Rally**. Fünf verschiedene Autos sausen auf sieben rund um den Globus verteilten Kursen um die Wette. Ob in der Toskana, in China oder Kanada – überall fahren Sie durch hochauflösende 3Dfx-Landschaften.

BLEIFUSS RALLY – FACTS

- **Hersteller:** Virgin Interactive
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** November '97



Timber – hier brausen Sie quer durch einen kanadische Forst. (Bleifuss Rally)

Allerdings kommen auch die Besitzer »zweidimensionaler« PCs in den Genuß des Wald- und Wiesenrennspiels. Die Gegnerintelligenz soll im Vergleich zu »Bleifuss 2« merklich höher sein – damit endet hoffentlich das ärgerliche Pulkfahren der Computergegner. Für den Mehrspielermodus steht wieder eine Splitscreen-Ansicht zur Verfügung, alternativ verbinden sich mehrere Fahrer über ein Netzwerk. Neu: Im Meisterschafts-Modus treten Sie nicht gegen Einzelfahrer, sondern gegen fünf unterschiedlich starke Teams an. (me)



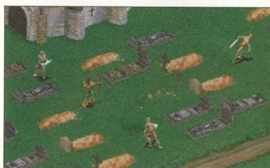
Auf Chinas Pisten rangeln zwei Fahrer um die Führungsposition. (Bleifuss Rally)

HEXENKÜCHE

Infogrames reanimierte mit **Gauntlet 3D/HEXplore** (Arbeitstitel) einen Spieleopa. Im »Gauntlet«-Nachfahren macht sich eine Gruppe von bis zu vier menschlichen Spielern daran, das Buch des göttlichen Wissens vor dem Zugriff einer dunklen Bruderschaft zu schützen. Dabei erwarten Sie frei drehbare Isometrie-Szenarien, die in unterschiedlichen Voxel-Grafik-Umgebungen dargestellt werden. Finstere Dungeons gilt es genauso zu erforschen wie sandige Wüstenstädte und wolfsumheulte Dörfer. Der Titel HEXplore hat nichts mit Hexfeldstrategie zu tun, sondern steht sinngemäß für »heldenhaftes Erkunden«. Das zugrundeliegende Spielkonzept gestattet Ihnen, vier verschiedene Charaktere unabhängig voneinander durch eine Fantasywelt zu steuern. Marc Albinet, Designer des Spiels, rührt an einer Mischung aus dem »Herrn der Ringe«, »Warcraft« und »Diablo«. Das bedeutet: Echtzeitkämpfe in einer interaktiven Umgebung – inklusive Rätsel, Dialoge und hoffentlich einer spannenden Hintergrundgeschichte. Zur Abrundung stellt Infogrames noch ein ausgewogenes Charaktersystem mit vier Klassen in Aussicht. Krieger, Magier, Bogenschütze und Abenteurer verfügen dabei über besondere Fähigkeiten und Schwächen. Diese grenzen sie von den anderen ab und helfen bei der Lösung bestimmter Aufgaben. So werden einige Rätsel voraussichtlich nur durch das gezielte Zusammenspiel der diversen Talente zu meistern sein. Unterwegs gibt es selbstverständlich zahlreiche Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu erbeuten. In dunklen Ecken lauern übel gelaunte Monster, und obendrein enthalten etliche Geheimräume wertvolle Kostbarkeiten. Das Spiel soll sowohl Einzel- als auch Mehrspieler ansprechen und rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in die Läden kommen. (me)

GAUNTLET 3D/HEXPLORE – FACTS

- **Hersteller:** Infogrames
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** 1. Quartal '98

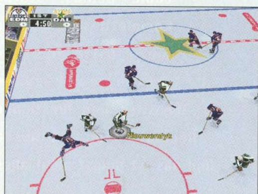


Untote wollen Ihnen auf diesem Friedhof an die Rüstung. (Gautlet 3D/HEXplore)



Tausendundeine Nacht: Die Oasenidylle erfreut das müde Auge. (Gautlet 3D/HEXplore)

RUTSCHPARTIE



Ganz umwerfend findet der Spieler unten links die Partie. (NHL Powerplay Hockey '98)

Nach EA Sports' »NHL 98« (Test in dieser Ausgabe) kündigen sich eine Reihe neuer Eishockeytitel an. Mit **NHL Powerplay Hockey '98** möchte Virgin mit hervorragender Präsentation, knackiger Computerintelligenz und neuen Management-Funktionen punkten. Gegen die taktisch versierten Gegner stellen Sie sich durch Spielerkauf und -verkauf das Team ihrer Wahl zusammen. Eine verbesserte Grafik-Engine soll der NHL das dafür nötige Powerplay geben. Dabei arbeiten die Programmierer für die Spieleranimationen mit Motion-capturing, um die flüssigen, wirklichkeitsgetreuen Bewegungsabläufe der Recken zu erzielen. Neben herkömmlichen Grafikkarten unterstützt NHL Powerplay die 3Dfx- und Rendition-Chipsätze. (me)



Nach dem Tor schauen die roten Recken bedrückt – das weiße Team ist im Freudentaumel. (NHL Powerplay Hockey '98)

NHL POWERPLAY HOCKEY '98 – FACTS

- **Hersteller:** Virgin Interactive
- **Genre:** Sport
- **Termin:** November '97

SCHRITTE IM ALL



Hier blicken Sie ins Innere einer Raumstation. (3-D Space Station Simulator)

Die von Pannen gebeutelte MIR soll nicht die einzige Station im Orbit um den blauen Planeten bleiben. Im Jahr 2002, so das Vorhaben, wird eine internationale Raumstation in Betrieb genommen. Das Gemeinschaftsprojekt von ESA, Japan, Kanada, NASA und Rußland steht auf der CD-ROM **3-D Space Station Simulator** schon jetzt zu einer Besichtigung bereit. Zusätzlich erhalten Sie Informationen über das Projekt und die Bestandteile der Station. Die CD aus dem Tesslof-Verlag erlaubt Ihnen außerdem, sich aus den Modulen der verschiedenen Länder eine eigene Raumstation zu bauen. Die kann dann im virtuellen Spaziergang durchwandert werden. Für etwa 80 Mark gibt es auch den Blick aus dem All auf die sich drehende Erde. (me)

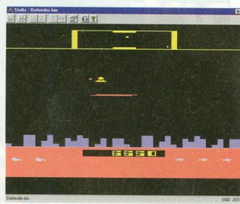
SUCHBILD




Im PC-Player-Logo sind eineinhalb Textseiten verborgen. (Steganos)

Das Jahr 2000 rückt näher, die Sicherheitslücken im EDV-Bereich wachsen. Ambitionierte Hacker griffen schon auf Verteidigungsdaten und Bankkonten zu. Damit wenigstens Ihre privaten Informationen sicher ruhen, schafft **Steganos für Windows 95** aus dem Hause S.A.D. ein gutes Versteck. Für knapp 50 Mark kryptographiert und stenographiert Steganos für Sie. Das heißt, Ihre Daten werden erst mittels Paßwort kodiert und anschließend in Dateien im BMP-, DIB-, VOC-, WAV-, ASCII- oder HTML-Format versteckt. Zusätzlich komprimiert das Programm die Informationen. Wir haben das Verfahren erfolgreich mit Wave-Dateien und Bitmaps getestet. Vor dem Verstecken verkleinerte Steganos die Quelldatensätze in der Regel um etwa 40 Prozent. (me)

ECHTE ANTIQUITÄTEN?



Leider tarnt sich unser Defender bei jedem Schuß. (Classic Games Collection)

Für Freunde alter Atari-VCS- und ColecoVision-Videospiele erscheint im Tewi-Verlag je eine CD-ROM für rund 30 Mark. Auf jeder **Classic Games Collection** befinden sich 51 Telespiele. Der Atari-Emulator ist jedoch nur eine »Work in Progress«-Version, und der Coleco-Emulator lief auf unserem Rechner ohne Ton. Dazu sind beide Programme Freeware und liegen, ebenso wie viele Moduldateien, kostenlos im Internet. Die 30 Märker decken also allemal die Übertragungskosten. Oldie-Fans sollten sich vorher über eventuell existierende Urheberrechte kundig machen. Wenn Sie kein Modem besitzen, lohnt sich ein Kauf in der jetzigen Fassung nur bedingt. (me)

DIES & DAS

→ Dunkle Wolken über Cinemania: Microsoft plant, den erfolgreichen Filmführer einzustellen. Die Internet-Ausgabe (cinemania.msn. com) enthält bereits die »Final Updates«.

→ Blue Byte bringt eine Siedler 2 Gold Edition für rund 90 Mark heraus. Mit dabei sind alle Missionen des Originals und der Missions-CD samt dem Karteneditor. Fans rund um den Globus generierten damit zahlreiche Eigenbau-Aufträge, von denen 130 Stück ebenfalls auf der CD schlummern.

→ Energie! Virgin Interactive arbeitet zusammen mit Paramount an drei Spielen aus dem Star Trek: Voyager-Umfeld. Die Titel sollen im nächsten Jahr erscheinen.

→ Also doch: CompuServe wurde nach zähen Verhandlungen verkauft. Neuer Eigentümer, so die amerikanische Kartellbehörde zustimmt, ist AOL. Für CompuServe-Mitglieder besteht vorerst kein Grund zur Sorge: Alle Inhalte sollen wie bisher zugänglich sein und nicht verändert werden.

→ Neues von Akte X: Das Drehbuch zum Spiel wurde von Serienvater Chris Carter geschrieben, 40 Tage dauerten allein die Aufnahmen von David Duchovny und Gillian Anderson, die das im Frühjahr nächsten Jahres erscheinende Spiel bevölkern.

→ Tamagotchi online: Microsoft, Bandai und 7th Level wollen die digitalen Haustiere jetzt auch ins Internet bringen. Vom »Mutterserver« lernen die Tierchen täglich neue Faxen, die sie Ihnen vorführen.

→ 1998 soll eine Zeichentrickserie zum Spiel MDK starten. Zuvor konnte David Perry bereits einen »Earthworm Jim«-Cartoon an einen US-Fernsehsender verkaufen. (ra)

WASSERTROPFEN UND KOMPLOTTE


Game over – der Hacker hat ausgekichert. (Das Blaufies Komplott)



Armer Tropf: Helfen Sie Mäx auf seinem langen Weg in die Flasche.

Neues aus der Werbespielszene: **Mäx!** ist ein Geschicklichkeitsspiel, in dem Sie einen Wassertropfen auf seinem Weg von den Wolken in die Mineralwasserflasche durch verschiedene Level führen. Für unter 10 Mark lockt die Informationszentrale Deutsches Mineralwasser (07132-969320) ins feuchte Vergnügen. Für 5 Mark mehr gibt es den interaktiven Spielfilm **Das Blaufies Komplott** vom NDR (07121-93090). Ein Hacker hat aus der NDR-Gebührenkasse ein paar Millionen entwendet. Sie müssen den Dieb fassen und nebenher noch eine TV-Sendung produzieren. (me)

DREI IN EINEM

Der »CD-Writer Plus 7100« aus Surestore-Familie von Hewlett-Packard vereinigt drei Geräte in einem. Es stellt die Funktionalität eines CD-ROM-Laufwerks sowie die eines Brenners für CD-Rs zur Verfügung und verarbeitet die neuen CD-RWs. Die CD-RW-Medien sind bis zu tausendmal wieder beschreibbar. Als vollständiger Ersatz für die aktuellen CD-ROM-Laufwerke ist es eher nicht konzipiert, da es nur die Leistung eines 6fach-Laufwerks bietet. Das Modell 7100i besitzt eine ATAPI/EIDE-Schnittstelle, während das 7100s für die parallele Schnittstelle gedacht ist. Für unter 1000 Mark soll der neue CD-Writer Plus 7100 ab sofort erhältlich sein. **(kw)**



Hewlett-Packard hat für den CD-Writer Plus 7100 auch die passenden Medien im Angebot.

PLATTENTEST

Western Digitals neue IDE-Festplatte »AC36400« aus der »Caviar«-Serie offeriert eine Plattenkapazität von 6,4 GByte. Die durchschnittliche Zugriffszeit ist mit 9,5 ms angegeben. Im Ultra-DMA/33-Modus soll das neue Cavier-Modell theoretisch eine Datentransferrate von 33,3 MByte pro Sekunde bewältigen. Daneben beherrscht sie den Mode 4 PIO sowie den Mode 2 DMA. Der Preis für die Caviar AC36400 wird sich um die 850 Mark bewegen. **(kw)**

HERCULES SCHLÄGT ZU

Hercules will mit Erscheinen dieser Ausgabe mit der Auslieferung einen neuen Grafikkarte beginnen. Die »Thriller 3D« ist eine 3D-Karte mit einem Rendition-V2200-Grafikchip. Er bewältigt die herkömmliche 2D-Darstellung und soll neue Maßstäbe im Bereich der 3D-Grafik setzen. Dank des 230-MHz-DAC wird eine Auflösung von 1600 mal 1200 Bildpunkten bei einer Bildwiederholrate von 90 Hz erreicht. Die Thriller kommt als PCI- und als AGP-Variante heraus. Egal, ob PCI oder AGP, die 4-MByte-Variante schlägt mit 350 Mark zu Buche, und die mit 8 MByte ausgestattete Karte kostet rund 500 Mark. **(kw)**

GÜNSTIGER SCANNER

Logitech präsentiert mit ihrem »Freescan« einen kompakten Scanner mit einer optischen Auflösung von 600 mal 600 dpi (4800 mal 4800 dpi interpoliert) bei einer Farbtiefe von 30 Bit. Im Lieferumfang sind unter anderem die OCR-Software »TextBridge« von Xerox sowie »PhotoDeluxe« von Adobe enthalten. Für circa 500 Mark soll der Scanner den Besitzer wechseln. Im Preis inbegriffen ist eine automatische Einzelblattzufuhr für 25 Seiten. **(kw)**



Der »Freescan« von Logitech arbeitet intern mit einer Farbauflösung von 30 Bit.


MOVING
PUZZLE
Action Flights

SPRINGER & JACOBY

Dieses Flugzeug wird sich gleich zerlegen.

Aber Sie machen das schon.

die Sache in vollem Flug zusammenschrauben. Zehn verschiedene Actiontakes auf CD-ROM
0751/86 19 41. **Neu: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.**

Ravensburger ®

PC PLAYER LESER TOP 20

AUGUST 1997

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(2)	DUNGEON KEEPER	Electronic Arts
2	(1)	C&C 2: ALARMSTUFE ROT	Westwood/Virgin
3	(3)	DIABLO	Blizzard
4	(4)	Indiziertes Spiel	Virgin
5	(6)	Comanche 3	Novalogic
6	(5)	Indiziertes Spiel	3D Realms
7	(15)	Warcraft 2	Blizzard
8	(16)	Master of Orion 2	Microprose
9	(12)	Civilization 2	Microprose
10	(6)	Indiziertes Spiel (Shareware)	CDV
11	(7)	Earth 2140	Topware
12	(9)	Tomb Raider	Eidos
13	(10)	Need for Speed 2	Electronic Arts
14	(–)	Roter Alarm: Gegenangriff	Westwood/Virgin
15	(13)	Die Siedler 2	Blue Byte
16	(14)	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts
17	(20)	Privateer 2: The Darkening	Electronic Arts
18	(24)	Theme Hospital	Electronic Arts
19	(23)	Wing Commander 4	Electronic Arts
20	(–)	P.O.D.	Ubi Soft

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum August 1997.

Verkaufs-Charts

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(NEU)	Aber Hallo	Prism Leisure
2	(NEU)	Anstoss 2	Ascaron
3	(2)	DSF Fußball Manager	Sierra
4	(1)	Dungeon Keeper	Electronic Arts
5	(4)	Gold Games	Topware
6	(5)	Earth 2140	Topware
7	(3)	Power F1	Eidos
8	(6)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
9	(10)	Die Siedler 2	Blue Byte
10	(NEU)	Earth 2140: Mission Pack 1	Topware
11	(9)	Roter Alarm: Gegenangriff	Westwood/Virgin
12	(14)	Tomb Raider	Eidos
13	(18)	Der Industriegigant	Bomico
14	(–)	Baphomets Fluch	Virgin
15	(7)	Wet – The sexy Empire	CDV Software

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: August 1997

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	Vormonat	Hersteller	Website
1	(2)	Bullfrog	www.ea.com
2	(1)	Westwood	www.vie.com
3	(4)	Blizzard	www.blizzard.de
4	(–)	LucasArts	www.lucasarts.com
5	(–)	Electronic Arts	www.ea.com

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: August 1997.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

PC PLAYER – DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

CHEFREDAKTEUR
Ralf Müller (rm)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra), Kjersten Waldheim (kw), Volker Schütz (vs), Alex Brante (ab), Manfred Duy (md)

MITARBEITER DIESER AUSGABE
Frank Benjamin (fb), Philipp Schneider (ps), Michael Eckl (me), Norbert Barnekel (online)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Kjersten Waldheim

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEFIN
Andrea Scheding

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE
Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177,
Internet: www.pcplayer.de, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Sacha Zöttl, (089) 9 91 15-191,
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Markenartikel PLZ-Gebiet 0-5 und Computerkunden: Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp



VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74523 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

timeshock!

PRO·PINBALL

MAGNOSAVE™

LANE CHANGER
HOLD BUTTON FOR STATUS REPORT

„...EINE SIMULATION, DIE IN ABSEHBARER ZEIT VON KEINER ANDEREN ÜBERTROFFEN WERDEN WIRD."
PC GAMES 7/97, 92%



„...DIE EXTREME OPTIONSVIELFALT SOWIE DER KNACKIGE SCHWIERIGKEITSGRAD DÜRFTEN VOR ALLEM FÜR PINBALL-FREAKS ERSTE WAHL DARSTELLEN." PC PLAYER 7/97, ★★★★★



„...HERVORRAGENDE BALLPHYSIK, PHOTOREALISTISCHE GRAFIK UND DAS EXZELLENTE LAYOUT MACHEN timeshock! ZUR UNUMSTRITTENEN NUMMER EINS ALLER COMPUTERFLIPPER"
GAMESTAR 10/97, 82%





„DIE NEUE GENRE-REFERENZ - GENIAL..." PC ACTION 7/97, 89%



„timeshock! IST DAS EINZIG WIRKLICH EMPFEHLENSWERTE COMPUTER-PINBALL..." POWER PLAY 7/97, 82%



empire® INTERACTIVE
www.empire.co.uk

PC CDROM

Deutschland: 089 / 857 95 120
Österreich: 01 / 815 06 26
Schweiz: 071 / 388 68 68

KOCH MEDIA

PC PLAYER *persönlich*

Wer steckt eigentlich hinter den ominösen Kürzeln, die Sie am Ende eines Artikels finden? Welche geheimen Vorlieben hegen die Spieletester in ihrer karg bemessenen Freizeit? Was sind die wahren persönlichen Spiele-Favoriten unserer Redaktionscrew? Lesen Sie selbst!

ROLAND AUSTINAT (ra)



Der Urlaub ist vorbei, der rauhe Spielealltag hat ihn wieder: Roland schwitzt gemeinsam mit dem Rest der Redaktion vor dem Monitor, während der restliche Teil der Republik in Biergärten abhängt. Obendrein vermißt er in diesem Monat schmerzlich die von ihm geliebten Adventures. Tja, Echtzeit-Stratege wie Kollege Manfred müßte man sein – andererseits bliebe dann vor lauter Testen nicht mal mehr Zeit, den heimischen PC »Wing Commander: Prophecy«-kompatibel zu machen. Daheim zelebriert er bis dahin die neuen »Emergency Room«-Folgen im schönsten Dolby Surround und hofft, an einem der nächsten Freitagabende endlich »Men in Black« im Kino zu sehen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Baphomets Fluch 2
- Wing Commander 3
- Links LS 1998 Edition

Momentane Ohrwurm-CD:
- Traveling without moving (Jamiroquai)

Aktueller Lieblingsfilm:
- Lost World (in Englisch auch nicht besser)

Zuletzt gelesenes Buch:
- Sunburn (Laurence Shames)

ALEX BRANTE (ab)



Ein sich langsam mit Gewürzen und Soßen füllendes Küchenregal ist ein untrügliches Zeichen dafür, daß Alex jetzt schon länger in München wohnt. Freilich nörgelt er immer noch an dieser schönen Stadt herum und wünscht sich nichts sehnlicher, als mal wieder nach Berlin zu fahren. Er kann aber einfach keine Zeit finden, wo er sich jetzt sogar noch bereit erklärt hat, täglich im PC-Player-CompuServe-Forum herumzuwuseln. Seine spielerischen Vorlieben liegen immer noch bei Wirtschaftssimulationen und Sportspielen sowie einer Prise Renn- und Actionspiele. Letzten Monat wurden seine Gebete endlich erhört, und es landeten ein paar echte Perlen auf seinem Schreibtisch. Ob das wohl so weitergeht? So lange ihm niemand einen überkomplizierten Flugsimulator oder ein langweiliges Render-Adventure unterjubelt, stört ihn auch die brütende Hitze kaum.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Constructor
- Anstoss 2
- Skat 2010

Momentane Ohrwurm-CD:
- (What's the story?) morning glory (Oasis)

Aktueller Lieblingsfilm:
- Fargo

Zuletzt gelesenes Buch:
- Jakob der Lügner (Jurek Becker)

MANFRED DUY (md)



Eigentlich kann man ja mit unserem Oberstrategen Manfred über alles diskutieren – vorausgesetzt, es geht dabei nicht um Musik. Hier mutiert der Hobby-Pianist nämlich zum fanatischen Dogmatiker mit einem Hang zum missionarischen Eifer. Besonders angetan ist er von teils arg bizarren Künstlern wie den Residents, Nick Cave, Miles Davis, Zarah Leander oder den Gregorianischen Chorälen. Mit denen pflegte er zum Leidwesen der Redaktion allmorgendlich seinen wattstarken Ghettoblaster zu füttern – allerdings nur bis vor kurzem. Seit er nämlich »Jack Orlando« in seine Finger bekommen hat, läutet er den Arbeitstag mit den jazzigen Klanggebilden des Harold Faltermeyer ein – was uns besonders entzückt, da es sowohl seine als auch unsere Gehörgänge schont.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Pazifik Admiral
- Heroes of Might & Magic 2
- Total Annihilation

Momentane Ohrwurm-CD:
- Teenager of the Year (Frank Black)

Aktueller Lieblingsfilm:
- Wir können auch anders

Zuletzt gelesenes Buch:
- Die Schlangenkrieg-Saga (Raymond Feist)

HENRIK FISCH (hf)



Einmal testgespielt, und schon kam Kollege Fisch nicht mehr von ihnen los: Die 3D-Action-Shooter haben es ihm angetan. Und wenn irgendwo ein Jump-and-run-Spiel läuft, reißt ihn niemand so einfach von der Tastatur fort. Den anderen Genres steht er neutral gegenüber: Hauptsache, die Spiele bringen Spaß. »Dungeon Keeper« ist zum Beispiel immer noch sein PC-Favorit. Mit Sportspielen kann man ihn dagagen sehr erfolgreich und über einen längeren Zeitraum hinweg aus dem Zimmer vergraulen.

Privat steht bei ihm zu Hause eine kleine Konsolensammlung, der er demnächst noch eine »PlayStation« und ein »Sega Saturn« hinzufügt. Außerdem hat es ihm die elektronische Musik und die Programmiererei sehr angetan. Die Demo seines ersten Spiels ist zwar immer noch nicht fertig, dafür steht aber bereits ein Domain-Name im Internet für die Demo bereit: Unter www.softfisch.com. wird das Spiel bald zu sehen sein.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Dungeon Keeper
- Sonic 3D
- Glide 2.4

Momentane Ohrwurm-CD:
- Trancefer (Klaus Schulze)

Aktueller Lieblingsfilm:
- Das fünfte Element

Zuletzt gelesenes Buch:
- Kitchen (Banana Yashimoto)

RALF MÜLLER (rm)



Er darf sich momentan gesteigert mit dem neuen Informations- und Kommunikationsgesetz, vor allem aber mit den Änderungen des »Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften« auseinandersetzen. Obwohl in juristischem Amtsdeutsch verfaßt, sind die darin enthaltenen Bestimmungen derart schwammig formuliert, daß man auch zu dem Schluß kommen könnte, daß beinahe alle Computerspiele

jugendgefährdend sind. Und schon allein die Ankündigung eines suspekten Spieles soll laut § 21 ab sofort strafbar sein. Ein Umstand, den Ralf natürlich nicht mit seiner Überzeugung vereinbaren kann. Darum sattelt er momentan sein Schlachtroß und schärft seinen Bihänder, um im Namen der grundgesetzlich verbrieften Pressefreiheit für eine maßvolle Interpretation der seit August gültigen Paragraphen einzustehen. Sobald er von seinem Kreuzzug zurückkehrt, wird er Ihnen Rapport erstatten.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Age of Empires
- Pazifik Admiral
- Mass Destruction

Momentane Ohrwurm-CD:
- SAGA – Worlds Apart

Aktueller Lieblingsfilm:
- Ein Mann – ein Mord

Zuletzt gelesenes Buch:
- Debt of Honor (Tom Clancy)

PHILIPP SCHNEIDER (ps)



Wie die Zeit doch vergeht: Da nahm sich Philipp am frühen Abend vor, mit den Kollegen nur eine Runde Deathmatch zu spielen, doch einige »Philipp falls to his death« später war es bereits halb zwei Uhr nachts. Daraufhin faßte er einen ersten Grundsatz: »Spiele nie mit Kollegen, die immer besser sind als Du«.
Da er während der Netzwerkspiele ständig seine Pulp-Fiction-CD im Laufwerk hatte, bekommt er bei Titeln wie »Jungle Boogie« Ohrensausen und erfreut sich zur akustischen Komplettierung nun an »Krupa« von Apollo Four Fourty.
Tagsüber setzte die knackige Hitzewelle dieses kurzen Sommers unserem überschlanken Philipp besonders hart zu. Nach kurzer Zeit hatte er sich an Kopfschmerzen und Übelkeit gewöhnt und spielte verbissen und entzückt zugleich »Constructor«. Das Ergebnis: Eine nützliche Seite voller Tips (siehe Seite 206), die dem angehenden Vorstadt-Manager sehr bei seiner Planungsarbeit helfen dürfte.

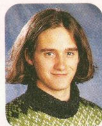
Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Little Big Adventure 2
- Voodoo Kid
- Constructor

Momentane Ohrwurm-CD:
- Krupa (Apollo Four Fourty)

Aktueller Lieblingsfilm:
- Lost World

Zuletzt gelesenes Buch:
- Enwor 4 – Der steinerne Wolf (Wolfgang Holbein)

VOLKER SCHÜTZ (vs)



Obwohl momentan gar kein Jahreswechsel ansteht, hat Volker einen neuen Vorsatz gefaßt: Er möchte wegkommen vom Image des brutal-erfolgreichen Deathmatch-Artisten. So hat er sich tatsächlich einiger Rollenspiele angenommen (Shadowrun und Paranoia) und auch Adventures angefaßt. Er gab sogar öffentlich zu, sich auf Monkey Island 3 zu freuen und bereits die ersten Teile exzessiv gespielt zu haben.
Erst kürzlich gab es jedoch beim erneuten Spielen der LucasArts-Klassiker geringfügige Probleme: Drei Stunden lang versuchte Moni ihm einzubläuen, daß Guybrush Kapitän LeChuck NICHT mit dem Raketenwerfer erschießen kann.
Als wahres Landei bevorzugt er kratzende, grüne Rollkragenpullover und fettes Essen. Mit Redneck Ranpage konnte er sich seltsamerweise trotzdem nicht anfreunden. Er liebt seine rurale Heimat Nordhessen so, daß er jedes Wochenende die Gewalttour von 900 Kilometern auf sich nimmt. Mittlerweile haßt er deutsche Autofahrer genauso wie die Zensur seiner geliebten 3D-Shootern.
Richtig in Rage gerät Volker allerdings erst, wenn jemand das Thema auf Sport oder Sportspiele bringt. Lediglich die Spocht-Sendung bei »Samstag Nacht« kann ihn mäßig begeistern.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Shadows of the Empire
- Baphomets Fluch 2
- Little Big Adventure 2

Momentane Ohrwurm-CD:
- Bandits (Soundtrack)

Aktueller Lieblingsfilm:
- Bandits

Zuletzt gelesenes Buch:
- Verbrechen und Strafe (Fjodor Dostojewski)

MONIKA STOSCHEK (ms)



Moni hatte das miese Wetter hier endgültig satt und folgt nun doch einem Ruf aus Hollywood. Dort wird sie sich künftig als Aliendompteurin in Alien 4 um ihre kleinen Lieblinge kümmern. Unter ihren neuen Schaupieler-Kollegen hat sie auch bereits Ersatz für PC Player gefunden. Näheres dazu sehen Sie in den Multimedia-Leserbriefen auf unserer Heft-CD.
Als Chopperfahrerin wird sie sich auf den sonnigen kalifornischen Highways ohnehin wohler fühlen als in verregneten Münchner Straßenfluchten. Falls sie dennoch eines Tages von Heimweh und Regensucht befallen wird, hat unser Team bereits dafür gesorgt, daß genügend Arbeit auf sie wartet – zum Beispiel ein, zwei Supplements oder ein schickes kleines PC-Player-Sonderheft ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Shadows of the Empire
- Turok
- Atomic Bomberman

Momentane Ohrwurm-CD:
- Coco Jambo (Mr. President)

Aktueller Lieblingsfilm:
- M.i.B.

Zuletzt gelesenes Buch:
- Riskante Spiele (John Hole)

KJERSTEN WALDHEIM (kw)



Bekannterweise bedarf es schon einiger Überredungskunst, um Kjersten zum Spielen am PC zu bewegen – ein gutes Adventure oder ein Denkspiel ist dabei die Mindestvoraussetzung.
Während Manfred sich in den Test der Schachprogramme stürzte, wurde auch Kjersten häufig vor den 64 Feldern beobachtet. Laut eigenen Angaben wagte er sich dabei zum erstenmal seit vielen Jahren wieder an das königliche Spiel der Spiele.
Alle Redaktionsmitglieder mußten ihn in der Woche vor Redaktionsschluß mit Samthandschuhen anfassen: Der Katze seiner Mitbewohnerin hatte es gefallen, ihre Möbelfräsen (Krallen auf Garfieldisch) an seiner jüngsten Malerei zu erproben. Wer dabei am meisten gelitten hat – die Katze, das Bild, Kjersten oder die Mitbewohnerin – wollte er uns allerdings nicht verraten.
Nachdem er sich vor kurzem »Das fünfte Element« gönnte, scheint er in eine andere Welt entflohen zu sein. »Das muß ich gleich nochmal erleben«, sagte er sich und stellte sich in die Schlange der Wartenden an.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Marble Drop
- Photoshop
- Corel 4.0

Momentane Ohrwurm-CD:
- Die Meistersänger (Wagner, Sewallisch)

Aktueller Lieblingsfilm:
- Das fünfte Element

Zuletzt gelesenes Buch:
- Mit aller Macht (Anonymus)

MEISTE

PC ACTION - 89%





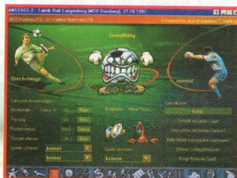
PC JOKER - 87%





PC GAMES - 88%



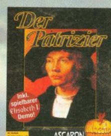


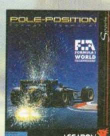
WEITERHIN ERHÄLTLICH:

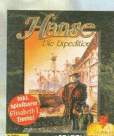












RHAFT!

ANSTOSS 2

Der Fußballmanager

Sports

Mit Kommentaren von Günter-Peter Ploog, Sport-Chefreporter von Premiere

ASCARON

PC-CD ROM



HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM • HTTP://WWW.ASCARON.COM ASCARON



Vertrieb: ***Rushware GmbH,*** Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • ***Profisoft GmbH,*** Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70

Schweiz: ***ABC Software AG,*** Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ***ABC Software GmbH,*** Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55

PC PLAYER

SO WERTEN WIR

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel informieren wir über die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal nötig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DER BENCHMARK

Wir teilen die Hardware nach Klassen ein. Diese ergeben sich aus den fps (Frames pro Sekunde) laut unserem PC-Player-DOS-Benchmark.

① ab 4 fps; entspricht einem 486-DX2/66 MHz
② ab 10 fps; entspricht einem Pentium/90 MHz
③ ab 12 fps; entspricht einem Pentium/133 MHz
④ ab 14 fps; entspricht einem Pentium/166 MHz
⑤ ab 17 fps; entspricht einem Pentium/200MMX

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerks werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.

PC PLAYER SPIELE-TEST

Hersteller:	LucasArts	**Empfohlene Hardware:**
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/166, 8 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:** ❶ ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



DIE DETAILWERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht / Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht vorh.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE GESAMTWERTUNG

Während die persönlichen Einzelwertungen der Redaktionsmitglieder auf der nebenstehenden Index-Seite übersichtlich dargestellt werden, gibt der Wertungskasten in den Spieletests die PC Player Gesamtwertung wieder. Sie ergibt sich aus den objektiven Fakten wie Spieltiefe, Ausstattung oder Komfort, gepaart mit den subjektiven Testeindrücken, die der Haupttester und Autor des Artikels bei seiner intensiven Analyse sammeln konnte.

GOLD UND PLATIN



Der Gold Player ist eine Kaufempfehlung der Redaktion für besonders gute Spiele.



Platin Player werden jährlich für die herausragendsten Spiele der Saison verliehen.

PC PLAYER INDEX

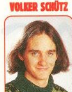
1997 NOVEMEBER

Hoppla, was ist denn das? Striche im Index? Keine Angst: Hier hat nicht die Bundesprüfstelle zugeschlagen, sondern der betreffende Redakteur konnte sich das Spiel zur Urteilsbildung nicht ansehen oder hat zum Titel überhaupt keinen Zugang.


RALF MÜLLER


MONIKA STOSCHEK


ROLAND AUSTINAT


VOLKER SCHÜTZ


ALEX BRANTE


MANFRED DUY

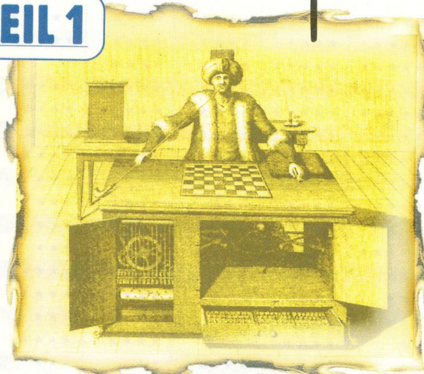
Spielename	Genre	Ralf Müller	Monika Stoschek	Roland Austinat	Volker Schütz	Alex Brante	Manfred Duy	Seite
GOLD PLAYER Total Annihilation	Strategiespiel	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	102
GOLD PLAYER Dark Reign	Strategiespiel	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	96
GOLD PLAYER Virtual Pool 2	Billardsimulation	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	–	148
NHL 98	Sportspiel	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	152
Shadows of the Empire	Actionspiel	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	128
Starfleet Academy	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	132
Virtua Fighter 2	Prügelspiel	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	160
Dark Earth	Adventure	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	144
Lands of Lore: Götterdämmerung	Rollenspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	86
Bleifuss Fun	Rennspiel	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	162
Turok	Actionspiel	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	136
Incubation	Strategiespiel	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	104
Demonworld	Strategiespiel	★★★★	★★★	★★	★★★	★★★★	★★★★	110
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	126
Leviathan: The Tone Rebellion	Strategiespiel	★★	★★	★★★★	–	★★★★	★★★★	112
7th Legion	Strategiespiel	★★★	★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	120
Akte Europa	Strategiespiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	106
Dark Colony	Strategiespiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	108
DSF Golf	Sportspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	156
Agent Armstrong	Actionspiel	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	140
Mass Destruction	Actionspiel	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★	★★	138
Pirates: Captain's Quest	Strategiespiel	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	122
Speedboat Attack	Rennspiel	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	164
Jack Orlando	Adventure	★★★	★★	★★	★★★	★★★	★★★	92
Wargods	Prügelspiel	★★	★★	★★	★★	★★	★	142
British Open Championship Golf	Sportspiel	★★	★★	★★	★★	★★	★★	158
Legacy of Kain: Blood Omen	Rollenspiel	–	★★	★★	★★	★	★★★	166
Hitman	Interaktiver Film	★★	★★	★★	★★	★★	★	146
Pro Pool 3D	Billardsimulation	–	★★	★	★★	★★	–	150
Super Putt	Geschicklichkeitsspiel	★	★★	★★	★★	★	★	165
Exhumed	Actionspiel	★	★	★	★★	★★	★	135
Terra Inc.	Strategiespiel	★	★	★	★	★★	★	124
Bud Spencer: We are angels	Geschicklichkeitsspiel	★	★	★	★	★	★	167
Moto Extreme	Rennspiel	★	★	★	★	★	★	163

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie mit Hilfe der »PC Player persönlich«-Angaben herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

Schachprogramme

Denkspiele für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

TEIL 1



Der erste Schachroboter war ein Schwindel und lagerte im Chinesischen Museum. In den 50er Jahren wurde er leider durch einen Brand vernichtet.

Wenn Schach für Sie die größte Verschwendung menschlichen Geistes außerhalb einer Werbeagentur ist, sollten Sie besser gleich weiterblättern. Gedacht ist das auf zwei Teile ausgelegte Special über Schachprogramme und deren Geschichte für Anhänger des klassischen Brettspiels sowie all jene, die es erst noch werden wollen.

Urformen von Schach wurden bereits im Jahre 2500 v. Chr. gespielt, damit gehört es zu den ältesten Freizeitbeschäftigungen der Menschheit. Aber erst im Jahre 600 A.D. gelangte das als »Chaturanga« bekannte Spiel über Indien nach Persien. Dort wurde es in »Schah« – (dem persischen Wort für »König«) umbenannt. Der erste künstliche Schachpartner war dagegen ein dreister Schwindel. 1770 suchte der ungarische Baron Kempelen mit dem »Türken« – einem Schachroboter, der teils Schachtisch und teils Maschinenmensch war – die Königshöfe Europas. Erst etliche Jahre später flog der Schwindel auf: Vom Inneren des Tisches aus bediente ein kleinwüchsiger und schachtechnisch hochbegabter Mann die Hebel.

Der logische Aufbau sämtlicher Schachprogramme geht auf den amerikanischen Kybernetiker Claude Shannon zurück: Ausgehend von jeder beliebigen Stellung rechnet die Engine sämtliche Varianten bis zu einer vorgegebenen Tiefe durch. Mit Hilfe von Bewertungsfunktionen ordnet das Programm den Schlußstellungen Zahlen zu, die wiederum Auskünfte über die ideale Zugfolge geben. Die Bewertungsfunktion selbst teilt sich in einen materiellen und einen positionellen Teil auf. Die materielle Komponente ergibt sich aus der Werteskala der Schachfiguren. Der positionelle Teil dagegen berücksichtigt die wichtigsten Merkmale der Stellung, wie etwa die Brettbeherrschung, den Einfluß und die Position einzelner Figuren, deren Deckungsgrad oder Drohpotential. Nun wird selbst ein mäßig begabter Spieler offensichtlich unsinnige Züge von vornherein aus seinen Überlegungen ausklammern. Der Computer dagegen vergeudet mit dieser Berechnungsmethode viel Zeit für unsinnige Varianten.

Dieser Umstand sowie die damals schwächeren Computersysteme sorgten dafür, daß Schachcomputer bis zum Ende der 70er Jahre allgemein belächelt wurden. Seit allerdings Algorithmen und Auswahlregeln das Durchrechnen schwachsinniger Zugfolgen reduzieren, hat sich das Blatt entscheidend gewendet. So überprüfen moderne Schachprogramme zum Beispiel, was passieren würde, wenn Sie gleich zweimal hintereinander ziehen. Führt eine solche Zugfolge nicht zu einer besseren Stellung, braucht sie das Programm auch nicht weiter zu verfolgen. Bereits berechnete Varianten werden zudem gespeichert, um bei Bedarf darauf zurückzugreifen. Solche Tricks sorgten zusammen mit immer schnelleren Prozessoren für eine regelrechte Leistungsexplosion. So bezwang das derzeit weltbeste und von IBM entwickelte Schachcomputersystem »Deep Blue« im letzten Jahr sogar den Weltmeister Gary Kasparow. Dank mehrerer parallel geschalteter Prozessoren ist Deep Blue in der Lage, bis zu 200 Millionen Stellungen in einer Sekunde durchzurechnen.

Diese Entwicklung führte zu einem äußerst bizarren Phänomen. Ging es in den 70er und 80er Jahren noch darum, die Stärke der digitalen Schachpartner zu steigern, so ist seit zwei, drei Jahren ein gegenläufiger Trend zu beobachten. Da die kampfstarken Programme heutzutage selbst Großmeister in die Knie zwingen, geht es nun vor allem darum, den Hobbyspielern eine faire Siegchance zu lassen. Daher ist die Leistungsfähigkeit der digitalen Schachpartner mit Tricks wieder künstlich gedrosselt. Die Entwickler der drei nachfolgenden Schachprogramme haben sich da gleich einen ganzen Sack voller »Frustrationshemmer« einfallen lassen. Bei allen dreien können Sie zudem Partien importieren, exportieren und ausdrucken. Es gibt umfangreiche Ana-

WIE GEWINNEN SIE GEGEN EINEN SCHACHCOMPUTER?

Wenn Sie gegen einen dieser drei digitalen Schachpartner auf höchster Spielstufe bestehen wollen, sollten Sie folgende Ratschläge beherzigen. Zunächst mal gilt es, ausgetretene Eröffnungssysteme tunlichst zu vermeiden. Immer einen Versuch wert sind dagegen originelle und wagemutige Züge. Selbst wenn sie im Widerspruch zur vorherrschenden Theorie stehen, setzen Sie damit doch zumindest seine gewaltige Eröffnungsbibliothek außer Betrieb. Da Schachcomputer zudem das Endspiel bei reduzierter Figurenzahl geradezu perfekt beherrschen, muß die Entscheidung bereits im Mittelspiel fallen. Hier sind offene und halboffene Spielsysteme zu bevorzugen, denn die führen zumeist zu einem aggressiven Offensivspiel. Dort sollten Sie durchaus einen Bauern oder eine andere Figur opfern, wenn sich dadurch die Chance für einen Angriff bietet. Eine der winzigen Schwächen sämtlicher Schachprogramme ist nämlich ihre Materialgier. Für einen mickrigen Bauern sind sie oftmals gern bereit, sich auf Dauer in die Verteidigung zu begeben. In den geschlossenen Eröffnungen herrscht dagegen vornehmlich eine eher langsame und positionelle Spielweise vor, und die beherrschen sämtliche drei Programme derart virtuos, daß selbst sehr gute Schachspieler früher oder später baden gehen dürften.

lysefunktionen, und Problemstellungen lassen sich aufbauen. Auch verfügen sie über verschiedene Spielmodi, von der Blitzpartie bis hin zum originalen Turniermodus. Die Bretter selbst sind in 2D oder 3D darstell- und beliebig drehbar.

FRITZ 5

Der Vorgänger »Fritz 3« gewann 1995 die Schachcomputer-Weltmeisterschaft und bezwang kurz darauf im ZDF-Sportstudio den Schachweltmeister Kasparow. Der sogar noch stärkere Nachfolger »Fritz 5« analysiert bis zu 200 000 Stellungen pro Sekunde und setzte sich auch während eines redaktionsinternen Turniers sowohl gegen »Power Chess« als auch gegen »Chess Champ« klar durch. Seine titanische Spielstärke verdankt er nicht zuletzt seiner lernfähigen Eröffnungsbibliothek und seiner perfekten Endspielbeherrschung. Bei Bedarf können Sie ihm etliche Handicaps verpassen, ihn eher am Königs- und Damenflügel angreifen lassen oder seinen Spielstil stufenlos zwischen »Angsthase« und »Dampfwalze« regulieren. Natürlich dürfen Sie auch beliebige Eröffnungen trainieren oder bestimmen, mit welchen Figuren Fritz vorzugsweise agieren soll. Auf Wunsch holen Sie ab und an einen Trainertip ein oder lassen Ihre zuvor gespielte Partie analysieren. Ein weiterer Glanzpunkt von Fritz 5 ist seine formidable Endspieldatenbank. Dort finden Sie zum Beispiel sämtliche perfekt durchgerechneten Endspiele, die mit fünf Steinen überhaupt gangbar sind. Während eines mit 200 Stellungen ausgestatteten Taktiktests erhalten Sie eine präzise Auskunft über die eigene Leistungsstärke, und sich einige der sage und schreibe 300 000 gespeicherten Meisterpartien anzuschauen, schadet sicherlich auch nicht. Fritz 5 enthält zudem die optional aktivierbaren Vorgänger Fritz 2 bis 4, zudem läßt er sich um die beiden Schachprogramme »Hiarcs 6«, »Doctor 2« und die Datenbanksoftware »ChessBase« erweitern.



Die gigantische Partiebibliothek ist mit umfangreichen Suchfunktionen ausgestattet.

Fritz 5 macht Druck auf den vereinzelten weißen Bauern.



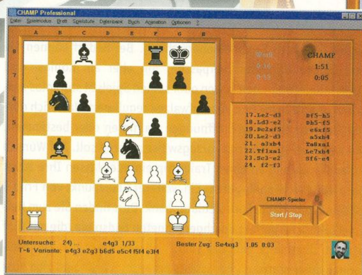
Die Schachkönigin analysiert die vorangegangene Partie und zeigt einige interessante Varianten auf.

POWER CHESS

Die Schachmaschine »Power Chess« von Sierra belegte in unserem kleinen Turnier zwar den letzten Platz, für den Durchschnittsspieler reicht seine Leistung dennoch auf jeden Fall aus. Seine Stärken liegen sowieso eher in der Präsentation, die insbesondere den Einsteigern entgegenkommt. Höhepunkt des mit 13 hübschen Brettern und ebenso vielen Figurensätzen ausgestatteten Spiels sind die stets freundlichen und ermutigenden Kommentare, die mit höchst flüssiger Sprachausgabe vorgetragen



Weiß hat einen entscheidenden Materialvorteil, jetzt muß er nur noch Figuren abtauschen.

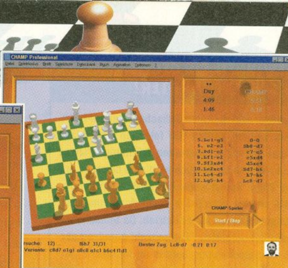


Da Schwarz auf dem Damenflügel über zwei gefährliche Bauern verfügt, muß Weiß die Entscheidung im Mittelspiel suchen.

werden. Jede gespielte Partie fließt in ein Berechnungsschema ein, so daß Sie nach einiger Zeit eine entsprechende ELO-Zahl erhalten. Zudem verfügt Power Chess über zwei Dutzend digitale Gegner mit individuellen Stärken und Schwächen. Sie dürfen sich aber Ihren Gegner auch nach stufenlos einstellbaren Vorgaben wie Materialgier oder Endspielstärke maßschneidern. Damit ist er der ideale Partner für jeden, der das Schachspiel von der Pike auf lernen möchte und auch etwas Spaß an der Sache haben will. Dafür sorgt auch der integrierte Klassiker »Mein System« des Großmeisters Nimzowitsch. Profispieler werden sich allerdings über einige kleinere Mängel ärgern: Wie kann es etwa sein, daß Power Chess auf höchster Spielstufe und bei besserer Stellung aufgrund von Zeitüberschreitung verliert?

SCHACH CHAMP

Der Schachchampion von Hexaglot liegt in puncto Spielstärke und Präsentation etwa in der Mitte zwischen Fritz 5 und Power Chess. So belegte er in dem besagten redaktionsinternen Turnier nach Fritz den zweiten Platz. Neben einer Datenbank mit 80 000 Meisterpartien besitzt er eine ordentliche Eröffnungsbibliothek mit über 100 000 Zügen. Die Engine von »Schach Champ« basiert auf dem Programm »Nimzo-3«, das wiederum während eines Turniers die stolze ELO-Zahl von 2598 Punkten erzielte. Auch hier sind der Spielstil und die taktische Fehlerrate individuell einstellbar. Schwachpunkt des ansonsten sehr übersichtlichen



Die 3D-Darstellung ist aus Gründen der Übersichtlichkeit nicht zu empfehlen.

Geschehens ist das Fehlen eines gedruckten Handbuchs. Das Spielbrett selbst schaut zwar etwas mickrig aus, brilliert dafür aber mit einer guten Menüstruktur. Auch die Analysefähigkeiten können sich sehen lassen. In Sekundenschnelle löst er jedes dreizügige Mattproblem. Äußerst nervig sind dagegen die höchst überflüssigen Kommentare des berühmten Wiener Schachprogrammierers Dr. Donninger. In locker eingestreuten, bildschirmfüllenden AVI-Filmchen sondert er Banalitäten wie »Was besseres ist Dir nicht eingefallen?« ab. (md)

MANFRED DUY

Sicherlich gibt es kaum eine bessere Alternative, das Schachspiel zu erlernen, als mit einem dieser drei digitalen Gegner, die alle so ihre Stärken und Schwächen haben. Fritz 5 ist das wohl derzeit spielstärkste Schachprogramm. Da es zudem mittels der Chessbase-Datenbanken nachgerüstet werden kann, bleibt es bezüglich Schachtheorie stets auf dem neuesten Stand. Kein Wunder, daß die überwiegende Mehrheit internationaler Großmeister den guten Fritz für Analysezwecke hernimmt. Ganz anders verhält es sich mit Power Chess, das aufgrund seiner höchst ansprechenden Präsentation vorzugsweise für Einsteiger und Hobbyspieler geeignet ist. Sollten Sie dagegen eher Wert auf eine optisch halbwegs ansprechende, dafür aber durchaus ernstgemeinte Schachsimulation legen, dann ist sicherlich der Schach Champ die beste Wahl.

Trotz ihrer imposanten Spielstärke kann jedoch kein Programm einen menschlichen Partner vollständig ersetzen. Wenn Sie nämlich gegen einen Menschen antreten, werden Sie immer Ausschau nach kleinen taktischen Kniffen, wie etwa einer Springergabel, einem Abzugsschach oder einer Doppeldrohung, halten. Solche Finessen haben – selbst wenn sie nicht immer korrekt waren – schon so manches Match entschieden. Da jedoch Ihre digitalen Gegner auf solche Albernheiten nicht hereinfallen, verlernen Sie diese nach einiger Zeit mangels Anwendung zwangsläufig. Da Schachprogramme zudem auf die Anhäufung kleiner Vorteile setzen und riskante Attacken tunlichst vermeiden, ist ein etwas stereotyper Spielablauf die Folge.

FRITZ 5

Hersteller:	Chessbase
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95
Anzahl d. Spieler:	Zwei (an einem PC)
Empfohlene Hardware:	P/133, 32 MByte RAM
Benchmark:	①②③④⑤
Sprache:	Deutsch
Präsentation:	Schlecht
Ausstattung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Komfort:	Gut
Multiplayer:	–
Übersetzung:	–

PC PLAYER WERTUNG

★★★★★

POWER CHESS

Hersteller:	Sierra
Betriebssystem:	Windows 95
Anzahl d. Spieler:	Zwei (an einem PC oder per Internet)
Empfohlene Hardware:	P/133, 16 MByte RAM
Benchmark:	❶②③④⑤
Sprache:	Deutsch
Präsentation:	Gut
Ausstattung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Komfort:	Durchschnitt
Multiplayer:	–
Übersetzung:	Gut

PC PLAYER WERTUNG

★★★★☆

SCHACH CHAMP

Hersteller:	Hexaglot
Betriebssystem:	Windows 95
Anzahl d. Spieler:	Zwei (an einem PC)
Empfohlene Hardware:	P/90, 16 MByte RAM
Benchmark:	①②③④⑤
Sprache:	Deutsch
Präsentation:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Komfort:	Gut
Multiplayer:	–
Übersetzung:	–

PC PLAYER WERTUNG

★★★★☆

MYTH

KREUZZUG INS UNGEWISSE

BALD NEHMEN WIR DIR DIE MASKE AB



MOST PROMISING
NEW GAME

FREI WIE EIN FALKE LÄßT MYTH — KREUZZUG INS UNGEWISSE DICH ÜBER DIESES **3D-STRATEGIE-TAKTIK-SPEKTAKEL** IN ECHTZEIT SCHWEBEN. MYTH ÖFFNET DIR DIE AUGEN UND WIRD NIE GESEHENE PERSPEKTIVEN EINER SCHLACHT ERMÖGLICHEN. DEINE KRIEGER TREFFEN AUF EIN **ECHTES 3D-TERRAIN** MIT **PHYSIKALISCHEN INTERAKTIONEN** DURCH ERSCHÜTTERUNGEN, MIT **SPIEGELUNGSEFFEKTEN** UND KETTENEXPLOSIONEN, EINFACHE **FORMATIONSMODI** UND AUFWENDIG GESTALTETE **FANTASY-CHARAKTERE**.

DIESER KREUZZUG WIRD DEIN BILD VON SCHLACHTEN NACHHALTIG VERÄNDERN.

BUNGIE

EIDOS INTERACTIVE

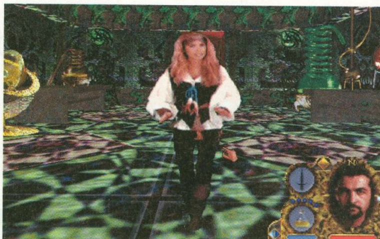
Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

LANDS OF LORE – GÖTTERDÄMMERUNG



▲ Der Dschungel bietet Natur pur mit reichhaltiger Fauna und Flora.

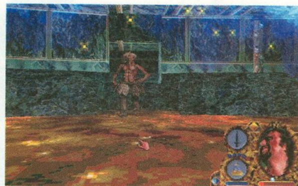
Einige Rollenspiele scheinen im Zeitalter der 3D-Actionspiele wie Relikte aus einer vergangenen Epoche. Westwood versucht mit innovativer Technik, auch genrefremde Spieler anzulocken und vor allem Einsteigern den Zugang in die Rollenspielwelt zu erleichtern.



Ein Gespräch mit einer alten Bekannten aus Teil eins: Die einkopierte Schauspielerin verkörpert im Video die Magierin Dawn.

Die beiden Teile von »Lands of Lore« sind zwar völlig in sich abgeschlossen, da die Hintergrundgeschichte jedoch weitergeführt wird, kann ein Rückblick auf vergangene Ereignisse nicht schaden: Im ersten Teil bekämpft der Spieler im Verbund mit zwei Partymitgliedern die fiese Hexe Scotia. Deren gefährlichste Waffe ist die Fähigkeit, ihre Gestalt zu verwandeln und so selbst starke Feinde geschickt zu überlisten. Um diesen Zauberspruch an sich zu reißen, bediente sich die Hexe seinerzeit aller erdenklichen Tricks. Doch selbst ihr entging, daß das Freisetzen derartig starker Magie äußerst schwerwiegende »Nebenwirkungen« hatte. Unbemerkt wurde dadurch nämlich die Wiedergeburt des ultrabösen Gottes Belial ermöglicht, der vor langer Zeit von der Göttergemeinschaft für seine Vergehen zum Tode verurteilt worden war. Kurz vor seiner Hinrichtung war es ihm jedoch gelungen, noch Vorkehrungen für seine Auferstehung zu treffen. Nun bedarf es lediglich einer weiteren massiven Akkumulation magischer Kräfte für seine endgültige Rückkehr. In einer Art Sippenhaft wurde nach Scotias Tod deren Sohn Luther unschuldig für ihre Untaten mitverantwortlich gemacht und landete unversehens in einem der Kerker von Gladstone. Dort sitzt er mit dem einzigen Erbstück seiner Mama: dem Gestaltwandlungsspruch. Diesen konnte sie ihrem Filius in der Todesstunde noch übermitteln. Dummerweise kam es aufgrund der widrigen Umstände zu einem Übertragungsfehler, und so funktioniert der Zauber nicht richtig: Luther hat keinerlei Einfluß darauf, wann sich sein Äußeres ändert. Ohne sein Zutun morpht er vom Menschen zur Echse oder zum Monster. Immerhin verhilft letztere Gestalt zur Flucht aus dem Kerker, und von da an versucht der Ärmste, den Fluch loszuwerden.





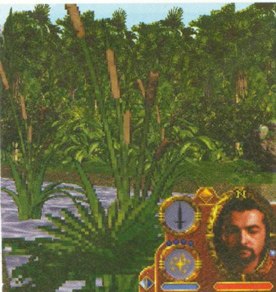
Der fiese Belial setzt unserem Helden ganz schön zu.

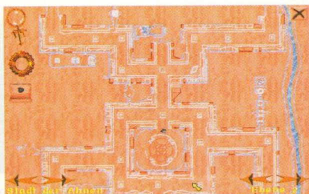
Sämtliche mitfühlenden Rollenspieler sind deshalb als rettende Helfer aufgerufen. Per Maus oder in Kombination mit der Tastatur schicken Sie den Helden ganz ähnlich wie bei Actionspielen frei durch die 3D-Landschaft. Um diese richtig genießen respektive erkunden zu können, vermag er den Blick nach oben und unten zu lenken. Zudem verfügt Luther über Sprungkraft, kann rennen und sich ducken. Ansonsten müssen Sie mit dem Vorlieb nehmen, was er an Eigenschaften mitbringt, denn die Auswahl einer Charakterklasse oder mühsames Verteilen zusätzlicher Punkte auf Fähigkeiten entfal-



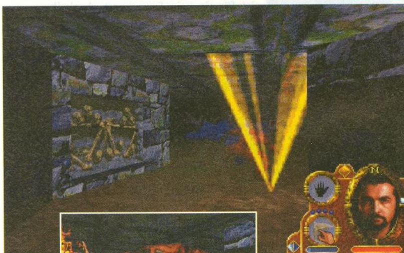
VOLKER SCHÜTZ

Nachdem ich Lands of Lore zweimal durchgespielt habe, wollte ich mir entsprechend viel Zeit für den langersehnten Nachfolger nehmen. Das gut geplante Rollenspielwochenende entwickelte sich optisch allerdings zu einer der größten Enttäuschungen seit meines Abiturzeugnisses. Lands of Lore 2 sieht doch tatsächlich schlechter aus als der erste Teil. Meine Freundin schaute mir beim Spielen über die Schulter und meinte: »Das wirkt so, als hätte jemand Bilder vom Dschungel auf Pappwände geklebt«. Soviel zum Thema plastische Texturen.
Die spannende Story hält mich dann doch eine Zeitlang bei Laune. Daß ein Zurückkehren an Schauplätze oft mit unerwarteten neuen Zwischensequenzen belohnt wird, ist erfreulich. Meine zugegebenermaßen starken kämpferischen Ambitionen werden allerdings dadurch gebremst, daß die Biester teils einfach flüchten und dann nur noch schwer zu erwischen sind. Na, wenigstens darf ich meine magischen Kräfte unter Beweis stellen.





Die Automap kann gezoomt werden.


Besonders praktisch: der Imp-Spell – je stärker der Spruch, um so größer der Imp ...

... den Sie für sich kämpfen lassen.

len. Nicht einmal auf die Unterstützung etwaiger Partymitglieder kann Luther bauen, denn im Gegensatz zu Teil eins ist er diesmal ganz auf sich allein gestellt. Um so mehr ist überlegtes Vorgehen von nöten, da er bestimmte Aufgaben nur in einer bestimmten Seinsform bewältigen kann. Während er als Mensch in schmale Felsspalten oder Durchgänge nicht hineinpaßt, durchklettert er sie als Echse flink, dafür kommt diese im Wasser sofort um. Ein Trost: Die magischen Kräfte dieses Kleintiers sind nicht zu unterschätzen. Schwere Steinbrocken hingegen sind mehr ein Fall für das Biest im Manne, das über außergewöhnliche Körperkräfte verfügt, jedoch ebensowenig irgendwelche Dinge benutzen kann wie die Echse. Nur in der humanoiden Daseinsform ist Luther in der Lage, Waffen und Objekte anzuwenden. Sobald der Cursor über einem Gegenstand im Inventar ruht, erfolgt per Sprachausgabe seine Identifizierung. Einiges aus dem Inhaltsverzeichnis läßt sich zu neuen Gebrauchsgütern kombinieren. Des weiteren vermag er in der 3D-Welt auch Kisten zu stapeln, um in versteckte Räume zu gelangen oder sich selbst dahinter zu verbergen. Bei den Echtzeit-Kämpfen klopft der Held mit allem auf die Gegner ein, was Sie ihm zuvor in die Hand gedrückt haben. Auch mit Zaubersprüchen kann er Opponenten traktieren. Dem mehrteiligen Charakterbildschirm lassen sich hierzu zahlreiche Informationen entnehmen. Die wichtigsten, Magie- und Kampfstärke, sind unmittelbar unter seinem Konterfei als Balken zu sehen. Eines der Untermenüs zeigt die Stärke der gerade gewählten Waffe an und wie effektiv momentan getragenes Gewand und Schild den Helden schützen. Je öfter Sie ihn zaubern oder rangeln lassen, desto schneller verbessern sich seine Fertigkeiten als Magier beziehungsweise Kämpfer.

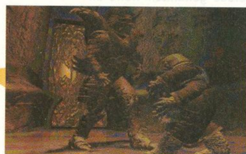
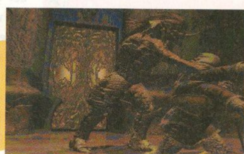
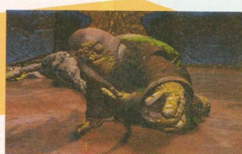
Das Magiesystem ist in sechs Spruchgruppen unterteilt. Jeden Zauber gibt es in unterschiedlicher Stärke mit entsprechender Wirkung. Da sich im Spielverlauf durch fleißiges Üben kontinuierlich seine magischen Kräfte vermehren, kann der Held die Spruchstärke variieren. Der Heilungsspruch beispielsweise führt in der ersten Stufe zum Verheilen eigener Wunden und schützt in der zweiten vor Verletzungen. Stufe drei hingegen behütet vor Vergiftungen, während die vierte Vergiftungen und Versteinerungszauber stoppt. Die fünfte und höchste Ebene ist die Magie der Alten; sie sorgt dafür, daß die Feinde tüchtig Hitpoints verlieren. Solch schwere Geschütze kosten jedoch auch entsprechende Manapunkte. Dafür helfen an die 100 magische Objekte sowie die Benutzung magischer Steine dabei, dem Gegner sprichwörtlich Feuer unterm Hintern zu machen. Die Monster in Lands of Lore haben es jedoch in sich.

IM VERGLEICH

	LANDS OF LORE 2	DSA 3	BETRAYAL IN ANTARA
Präsentation	Durchschnitt	Schlecht	Schlecht
Spieltiefe	Gut	Gut	Schlecht
Ausstattung	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt
Multiplayer	nicht vorh.	nicht vorh.	nicht vorh.
Wertung	★★★★	★★★	★★

Mit fummeligen Rundenkämpfen und anstrengendem Online-Regelwerk bleibt DSA 3 ein Fall für Freunde penibler Umsetzungen von Papier-Rollenspielen mit Liebe zum Detail. Dagegen wirkt Westwoods Lands of Lore 2 erheblich frischer, was Grafik und Ideen angeht. Zudem hält die spannende Story und ein benutzerfreundliches Interface Einsteiger und Fortgeschrittene gleichermaßen bei der Stange. Das langweilige Betrayal in Antara wirkt dagegen eher karg und hat der Konkurrenz weder grafisch noch technisch etwas entgegenzusetzen.


Der Einsatz eines Horns von Belial initiiert eine unheimliche Erscheinung am Blutbrunnen.

Baccatas Tod: In solchen Zwischensequenzen wird die Handlung vorangetrieben.



Wenigstens verfügt die Echse in der unwirtlichen Eiswelt schon über ein reichhaltiges Repertoire an Zaubersprüchen.

Im Gegensatz zu anderen RPGs greifen sie nicht um jeden Preis an. Sie gehen vielmehr häufig ihren eigenen Geschäften nach und kümmern sich zunächst nicht um den Helden. Erst, wenn Sie gegen ihre Interessen vorgehen, indem Sie angreifen oder sich an ihrem Besitz vergreifen, werden sie pampig. Manche stehlen Ihnen auch etwas, fliehen oder holen Verstärkung, um in der Überzahl gegen Sie zu gewinnen. Hüten Sie sich davor, ein Jungtier des Katzenvolkes anzugreifen, wenn seine Mutter in der Nähe weilt. Die Geschöpfe der Lands verfügen über vielerlei Sinne. Sie können sehen, fühlen, riechen, hören, schmecken, Magie spüren



oder nehmen Bewegungen wahr. Apropos: Selbst außersinnliche Wahrnehmung ist für sie kein Fremdwort. Auch ihr Revier verteidigen einige tapfer. Während der Dschungel von Fallen wimmelt, schützen andere ihre Gemäuer mit magischen Geschossen. Manchmal kann Luther Freunde gewinnen, etwa wenn er hilft, anstatt zu bekämpfen. Zum Glück muß er sich nicht mit allen hauen, denen er begegnet. Die Gespräche mit den Nichtspielercharakteren laufen allerdings automatisch ab, wobei zuvor gefilmte Schauspieler in die Spielgrafik einkopiert wurden.

Um die Story voranzutreiben, wurden zudem zahlreiche Zwischensequenzen integriert. Damit Sie in den vielen Abschnitten der Lands nicht verloren gehen, wurde eine Automap spendiert, die Sie um eigene Einträge und Notizen ergänzen können. Je nach Größe der jeweiligen Region besteht die Karte aus mehreren Ebenen. Eine konfigurierbare Auto-Save-Funktion erleichtert neben der üblichen Sicherungsoption das Überleben. Um das Spiel auf möglichst vielen Rechnern lauffähig zu machen, läßt es sich von hochauflösender Grafik auf Low-Res umstellen. Westwood plant außerdem einen Patch zur Unterstützung von 3D-Grafikkarten. **(ms)**





Dieser Drache tut zwar nichts, trotzdem lohnt sich ein gezielter Hieb.

MONIKA STOSCHEK

Das Warten hat sich gelohnt. Der Spruch: Gut Ding will Weile haben, trifft auf Lands of Lore 2 sicher zu. Was hier auf vier CDs an phantasievollen Welten geboten wird, ist erstaunlich. Das Fehlen einer Party merke ich kaum, denn mit Luthers ständig wechselnden drei Seinsformen bin ich gut ausgelastet und kann sein schweres Schicksal so richtig schön mitfühlen. Das Hineindenken in den Heldencharakter wird somit forciert, und der Wille, die Gestaltwandlung endlich kontrollieren zu können, steigt mit jedem unfreiwilligen Morph. Versteckte Räume und nachvollziehbare Rätsel erhöhen die Motivation. Ebenso die sehr unterschiedlich gestalteten Regionen, vom Dungeon über den Dschungel bis zur Eiswelt und deren sehr clever agierende Bewohner. Einzig, daß ich ab und zu an langgezogene Texturenwände stoße, die die Level begrenzen, stört mich und die einkopierten Schauspieler, die bisher für kaum ein Spiel eine sonderliche Bereicherung darstellten.

Dafür darf ich mit meinem Helden eine interessante Geschichte erleben, deren Verlauf ich durch meine Handlungen als Zauberer oder Kämpfer, Freund oder Feind beeinflussen kann. Vielleicht mag manch altgedienter Rollenspieler tausenderlei Charakterwerte oder Reglementierungen vermissen und sich in der 3D-Umgebung unwohl fühlen. Dennoch bietet Westwood hier knackige Unterhaltung für unternehmungslustige Abenteurer jeder Couleur.

LANDS OF LORE – GÖTTERDÄMMERUNG

Hersteller:	Westwood / Virgin	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95, MS-DOS	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Sehr gut

PC PLAYER WERTUNG





NEXT DIMENSION. SAMSUNG CD-ROM-DRIVE.

Erleben Sie ein neues Zeitalter der Datenkommunikation – mit den neuen CD-ROM-Laufwerken von SAMSUNG. Bis zum 24fach-Höchstgeschwindigkeits-Drive bieten sich Ihnen völlig neue Dimensionen des schnellen Datentransfers. Ganz zu schweigen von den anderen Vorteilen der SAMSUNG CD-ROM-Drive-Familie: Abspielmöglichkeit von 8- und 12-cm-CDs, CD-RW kompatibel, Atapi-Schnittstelle und höchste Datentransferraten durch CAV, optimiert für PC-DOS, MS-DOS, Windows 3.1, Windows 95 und Windows NT, Starttaste und Lautstärkeregler, elektrische Schublade geeignet für horizontalen und vertikalen Einbau, etc. SAMSUNG CD-ROM-Drive: schnell, flexibel, ausgezeichnet – in den Zeitschriften PC-Welt und Chip. Die Innovation. SAMSUNG.

CHIP Urteil sehr gut (1,28)*

Die CHIP Empfehlung
9 CD-ROM-Laufwerke im Test 9/97

CD-ROM-LAUFWERK
TOP 5
PC WELT TESTCENTER
PLATZ 3
im September 1997
Samsung SCR-2030 (20fach)

SAMSUNG
ELECTRONICS

SAMSUNG Electronics GmbH, Am Kronberger Hang 6, 65824 Schwalbach/Ts., Tel.: 0180/5 12 12 13, Fax: 0180/5 12 12 14

Louis Castle stellt sich Fragen zu Lands of Lore 2

WER NICHT FRAGT, DER NICHT GEWINNT

Anläßlich der Präsentation von »Lands of Lore – Götterdämmerung« durch den Firmenchef Louis Castle bot sich die Gelegenheit, ihm einige Fragen zu Westwoods Rollenspielfortsetzung zu stellen.

PC PLAYER: Was unterscheidet Lands of Lore 2 von anderen Rollenspielen?

LOUIS CASTLE: Wenn wir uns an ein Genre machen, fragen wir uns stets als erstes: Was ist das Besondere an Rollenspielen, was macht sie interessant? Für mich ist wichtig, daß es eine verlockende Hintergrundgeschichte hat, die den Spieler richtig hineinzieht, und natürlich ansprechende Grafik und Sound bietet. Wenn jemand hinter mir steht, während ich das Spiel laufen habe, und derjenige geht nicht weg, weil es so faszinierend ist, dann haben wir gute Arbeit geleistet. Bei den meisten Rollenspielen hat jemand, der noch niemals zuvor eines gespielt hat, einen schweren Stand. Denn bevor es endlich losgehen kann, muß er zig Fragen beantworten, die den Spielverlauf stark beeinflussen, aber es fehlt ihm die Erfahrung, die Folgen seiner Antworten richtig einzuschätzen. Um das herauszufinden, muß er wiederum dicke Handbücher wälzen, fast wie jemand, der Flugsimulationen spielt.



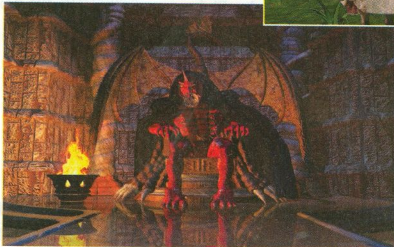
Louis Castle stellt höchstpersönlich Lands of Lore 2 vor. Seine Lieblingszeitschrift darf dabei natürlich nicht fehlen!

? Also habt Ihr bei Land of Lore 2 ganz auf Charakterklassen verzichtet?

! Nein. Dadurch, daß Luther durch den Spruch seiner Mutter sein Äußeres ändert und vom Menschen zum Waran oder Ungeheuer morpht, verkörpert er sozusagen drei Charaktere in einem. Er kann bestimmte Aufgaben auch nur in einer bestimmten »Rolle« lösen. Wo die Kraft des Ungeheuers den wuchtigen Felsen wegschiebt, schlüpft der Waran statt dessen durch allerkleinste Spalten.



Mit der Technik, Schauspieler einzukopieren, ist Westwood selbst nicht ganz glücklich ...



... die vorberechneten Sequenzen sind dafür um so schöner.

? Das Morphen geschieht doch zufällig. Wie nutzt der Spieler die verschiedenen Charaktermerkmale?

! Anfangs muß er sich eben nach der Verwandlung dorthin begeben, wo es für die jeweilige Figur etwas zu tun gibt (wie beispielsweise Felsen wegdrücken). An einigen Stellen forcieren wir auch das Morphing, um das Lösen von Puzzles an Ort und Stelle zu ermöglichen. Viel später geschieht Luthers Gestaltswandlung willentlich und ist wunschgemäß einsetzbar.

? Ihr wolltet auch Leuten, die sich niemals an Rollenspielen versucht haben, den Einstieg ins Genre erleichtern. Habt Ihr deshalb die 3D-Shooter ähnliche Perspektive gewählt?

! Die Leute wollen heutzutage nicht mehr in Viereckschritten vorwärtszockeln. So etwas ist nicht mehr zeitgemäß. Wir wollten, daß die Spieler die Rollenspielwelt hautnah und flott durchstreifen können. Das ist auch ein Grund, warum Luther durch Bitmaps hindurchlaufen kann, anstatt darum herumgehen zu müssen oder hängenzubleiben. Der wichtigste Aspekt für uns war gute Spielbarkeit. Der Held soll ohne lästige Grafikhürden erforschen können. Generell gilt: Wenn wir von Westwood vor der Entscheidung zwischen visuellen Aspekten und Gameplay stehen, dann geben wir immer dem Spielgeschehen den Vorzug. Wir wollten eine reichhaltige Welt gestalten, in der es viel zu erforschen gibt. So kommen auch erfahrene Spieler auf ihre Kosten, da sie Geheimräume und Details entdecken werden, die andere völlig übersehen.

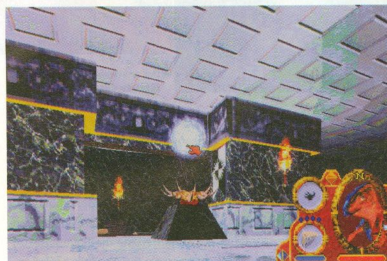
? Warum habt Ihr Euch entschlossen richtige Schauspieler einzukopieren, anstatt Computeranimationen zu verwenden?

! Ich modifiziere die Frage ein wenig und sage: Warum haben wir Schauspieler eingesetzt, und warum entschlossen wir uns, das nicht wieder zu tun (lacht). Nun, bei Dialogen von mehr als fünf Minuten Länge wären bei über 15 Frames pro Sekunde unzählige Arbeitsstunden angefallen, wenn wir das alles per Hand animiert hätten. Das wäre ein ungeheurer Aufwand gewesen. Videos zu machen, war schlicht der leichtere Weg.

Am liebsten hätten wir Schauspieler genommen und sie in Echtzeit in die 3D-Umgebung geclipt. Doch ganz so weit waren wir damals noch nicht. In Zukunft sind aber bessere technische Voraussetzungen gegeben, und wir brauchen nicht mehr auf Videos zurückzugreifen.



Hier beginnt gerade das Morphing – erkennbar am leuchtenden Ring um Luthers Portrait. Rundum sehen Sie das vielfältige Charaktermenü samt Inventar, Zaubersprüchen und Fertigkeiten.



Auch bei Lands of Lore 2 setzt Westwood auf die atmosphärische Wirkung von verschiedenen Lichtquellen.

? Wie sieht es mit der Unterstützung von 3D-Grafikkarten aus?

! Es wird einen Patch geben. Wir wollten es aber nicht als großartiges Feature verkaufen, weil die Softwareversion ohnehin schon gut aussieht.

? Wie ist das Verhältnis von Rätselanteil und Action im Spiel?

! Es hängt vom jeweiligen Spieler ab, wie er vorgeht. Manche Kreaturen müssen nicht zwangsweise bekämpft werden, da sie ohnehin von sich aus fliehen oder nur kämpfen, wenn sie angegriffen werden. Ein durchschnittlicher Spieler wird vielleicht bei 50 zu 50 liegen, während andere, wie unsere Tester zum Beispiel, nur wenig kämpfen und so auf fünf bis 20 Prozent Kampfgeschehen kommen.

? Wie sieht es mit einem Mehrspielermodus aus?

! Westwood war bekanntlich einer der ersten Hersteller, der diesen Modus auf den Weg brachte. Als wir das Projekt 1993 gestartet haben, dachten wir nicht sonderlich intensiv über einen Mehrspielermodus nach. Meiner Meinung nach spielen die Leute selbst Titel wie »Red Alert« weit häufiger allein als im Netzwerk. Deshalb legen wir den Schwerpunkt stets auf die Solofassung. Ob wir in »Lands of Lore 3« eine Mehrspieleroption einbauen, weiß ich noch nicht. Wir *könnten*, aber es ist noch unsicher.

? Also wird es ein Lands of Lore 3 geben?

! Ja. Wir arbeiten bereits an der Story und den Charakteren. Wir sehen zu, wo wir das Lands-of-Lore-Universum erweitern können. Es wird auch Figuren aus Teil zwei enthalten, aber eine ganz neue Geschichte, genauso wie bei der jetzigen Fortsetzung. (ms)

Adventure für Fortgeschrittene

JACK ORLANDO



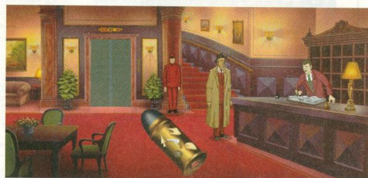
Um große Worte war Topware ja noch nie verlegen. Ihre Behauptung, das detektivische Grafik-Adventure »Jack Orlando« wäre das aufwendigste PC-Spiel aller Zeiten, darf aber getrost zu den dicksten Aufschneidereien der letzten Jahre gezählt werden.

Der perspektivisch korrekt gezeichnete Jack Orlando wird größer, wenn er in den Bildvordergrund tritt.

Topware hat offensichtlich Multi-Millionen-Dollar-Produktionen vom Format »Wing Commander 4« übersehen. Immerhin hat man sich denn doch erheblich bemüht, das mit 16-Bit-Farben aufwartende kriminologische Geschehen von »Jack Orlando« adäquat in Szene zu setzen. So treten in den insgesamt 200 auf vier Episoden verteilten Szenen mehr als 80 verschiedene Charaktere auf. Sämtliche Bewegungsabläufe wurden zunächst gezeichnet, danach Bild für Bild digitalisiert, koloriert und hernach mit Licht- und Schatteneffekten versehen. Die per Airbrush-Verfahren entstandenen Schauplätze brillieren mit feinen Farbabstufungen und über 200 aufklaubbaren Gegenständen. Ein neues Dekompressionsverfahren gestattete zudem die zeitgleiche Animation von bis zu 16 Objekten – und das in einer Geschwindigkeit von bis zu vier MByte pro Sekunde. Besondere Mühe hat man sich auch bei der Stereo-Akustik gegeben, die mit einer neuen 4-Kanal-Sound-Engine eingespielt ist. Deren Einsatz kommt vor allem den be-»swingten« Jazzklängen zugute, die dem Sound-Magier Harold Faltermeyer zu verdanken sind (ein Interview mit ihm lesen Sie auf Seite 94). Sogar die über tausend professionell gesprochenen Dialoge, die es hier zu führen gilt, kommen kristallklar rüber. Besitzer eines schnellen und mit einer 16-Bit-Soundkarte ausgerüsteten Pentium-PCs sollten diesen unbedingt mit der zweiten, ebenfalls der Packung beiliegenden Version von Jack Orlando füttern. Denn nur so dürfen Sie die Soundeffekte, die Sprachausgabe und die Musik in echter Hifi-Qualität genießen.



Der anklickbare Stadtplan führt zu düsteren Orten.

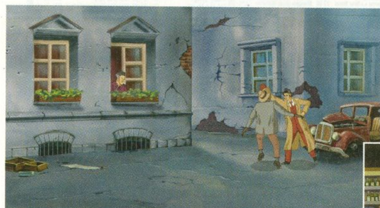


Die überall im Bild einblendbare Patrone enthält die fünf Befehle.

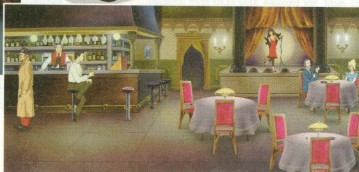
Schauplatz der ganz im Stil der berühmten »Film Noir« gestalteten verwickelten Krimigeschichte ist eine amerikanische Hafenstadt in den dreißiger Jahren. Dort lebt der vom Spieler betreute, zwar etwas abgehalfterte, aber dafür ungemein taffe Privatdetektiv Jack Orlando, dessen Charakter (und Trenchcoat) deutlich an den von Humphrey Bogart verkörperten Schnüffler »Sam Spade« erinnert. Bereits im bildschirmfüllenden Intro passiert ihm ein kleines Mißgeschick mit erheblichen Folgen: Ziemlich angetrunken wird er in einem dusteren Hinterhof zunächst Zeuge eines Mordes und danach niedergeschlagen. Nachdem er wieder zu sich kommt, blickt er in die Augen der Gesetzeshüter, die ihn mangels Alternative sofort zum Hauptverdächtigen erklären. Um nun seine Unschuld zu beweisen, muß er die wahren Mörder ausfindig machen.



Die ansprechend animierte Schnüffelnase jagd im gewohnten Point-and-click-Verfahren durch die teils bildweise umschaltenden, teils scrollenden Gossen, Bars und Hotels der Stadt. Längere Wegstrecken lassen sich per Auto durch einen anwählbaren Stadtplan abkürzen, ansonsten gehorcht Jackie den fünf Befehlen drohen, nehmen, reden, schießen

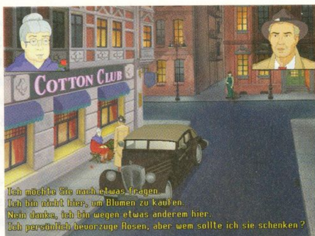


Den Faustkampf gegen den Autobesitzer gewinnen Sie nur mit Hilfe eines unfair verstärkten Boxhandschuhs.

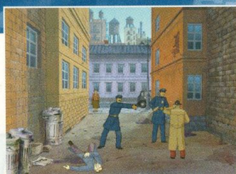


In einem Nachtclub trällert eine Künstlerin ein cooles Lied.

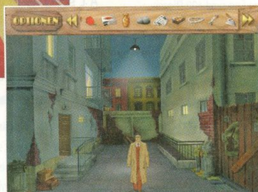




▲ Das Gespräch mit der Rosenverkäuferin bringt keinerlei sachdienliche Hinweise.



Die Polizei verdächtigt mal wieder den Falschen.



Wenn Sie die Maus nach oben bewegen, erhalten Sie Einblick in das Inventar, wo sich zumeist nutzloser Plunder ansammelt.

und anschauen, welche Sie über eine einblendbare Pistolenpatrone aktivieren. In düsteren Hinterhöfen und Hotelhallen trifft er auf allerlei zwielichtiges Gesindel, das mittels Anklicksätzen zu verhören ist. Die meisten Leute erzählen zwar ausnehmend viel, haben aber nur äußerst wenig sachdienliche Hinweise auf Lager. Die Ermittlungen sind zudem dadurch erheblich beschwerlich, daß bereits durchgekaute Themen während eines erneuten Gesprächs immer wieder auftauchen. Dennoch sollten Sie Ihre Fragen stets sorgfältig auswählen, da so mancher Gesprächspartner ungehalten reagiert und ein falsches Wort zum sofortigen Ableben des Privatdetektivs führt. Denn trotzdem der abgebrühte Schnüffler über gesunde Fäuste und eine geladene Bleispritze verfügt, zieht er bei fast jeder Konfrontation den Kürzeren. Dies paßt überhaupt nicht zu seinem ansonsten ultracoolen Gehabe und ist mangels einer Auto-Save-Option umso ärgerlicher. Da bleibt dann öfter nur der Rückgriff auf einen hoffentlich zuvor gespeicherten Spielstand. Nach sorgfältiger Überprüfung der Schauplätze sammelt sich im Inventar nach und nach allerlei Ramsch an – von der Fischgräte bis zum Zigarettenstummel –, die es bei passender Gelegenheit einzusetzen oder miteinander zu kombinieren gilt. Aufgrund ihrer winzigen Größe ist die eine oder andere leere Bierdose oder Zeitung leicht zu übersehen, was jedoch nicht unbedingt von Nachteil sein muß: Der überwiegende Teil dieses Mülls ist zur eigentlichen Lösung der Rätsel überhaupt nicht nötig und verschwindet zu Beginn einer neuen Episode wieder spurlos.

Die gebotene Rätselkost ist größtenteils logisch – wenn auch nicht sonderlich originell. So dienen etwa aufgesammelte Schlüssel dem Öffnen von Türen, Hufeisen verstärken die Schlagkraft von Boxhandschuhen, und mit einer Flasche Fusel fängt so manch verstockter Penner an zu singen. Während jedoch zu Beginn noch recht übersichtlich ein Problem nach dem anderen auftaucht und abzuarbeiten ist, zerfasert die Geschichte mit voranschreitendem Handlungsfortgang zunehmend. Irgendwann müssen Sie über dreißig Örtlichkeiten abklappern und sämtliche dort herumlungernden Personen unter die Lupe nehmen – und das immer in der Hoffnung, daß einem mal ein Hinweis entschlüpft oder in dem einen oder anderen Winkel doch noch ein zuvor übersehener Gegenstand schlummert. **(md)**



MANFRED DUY

Eigentlich schade, daß Jack Orlando kein Hörspiel ist. Die inspirierten Melodien des Harold Faltermeyer und die ansprechende Sprachausgabe haben sich nämlich ein Sonderlob verdient. Aber bekanntlich spielen ja stets auch die Augen mit, und die bekommen einige Mängel vorgeführt: Warum kann ich die Befehls-Icons nicht direkt per rechter Maustaste umschalten und muß statt dessen jedes Mal mühselig das Icon-Menü aufrufen? Warum quatschen mich die Personen permanent mit ihren Banalitäten voll, die erstens sterbenslangweilig sind und zweitens zumeist absolut nicht zur Lösung des Falles beitragen? Hier hätte ich mir einen parallel zur Sprachausgabe eingeblendeten Bildschirmtext gewünscht, den könnte ich wenigstens schnell überfliegen und danach noch schneller wegklicken.

Ebenso überflüssig wie die schier endlosen Labereien sind zudem die meisten teils stecknadelkleinen Gegenstände, deren Aufnahme aufgrund der etwas unpräzisen Steuerung ziemlich mühselig ist. Rechnet man dann noch den einen oder anderen Absturz sowie die nervigen Wartezeiten beim Bildwechsel hinzu und wägt das Für und Wider sorgfältig ab, dann bleibt unter dem Strich ein nur mittelmäßiges Allerwelt-Adventure übrig – das wenigstens mit nur einem knappen 50-Mark-Schein einen fairen Preis kostet.

JACK ORLANDO

Hersteller:	Topware	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	–

PC PLAYER WERTUNG



Im Gespräch mit Harold Faltermeier

DER REIZ DES NEUEN

Seine Musik kennt jeder Kinofan spätestens seit »Beverly Hills Cop«. Anläßlich des neuen Adventures »Jack Orlando« trafen wir den Komponisten und Produzenten Harold Faltermeyer.

Sanft-verruchte Barmusik im 30er-Jahre-Stil erklingt im neuen Topware-Titel »Jack Orlando«. Wer »Axel F.«, das Titelthema von »Beverly Hills Cop«, oder die markigen Klänge von »Top Gun« kennt, wird erstaunt sein, daß dieser Sound ebenfalls vom wohl erfolgreichsten deutschen Filmmusik-Produzenten Harold Faltermeyer stammt. Zum Erscheinen des Spiels empfing uns der sympathische Musiker.

PC PLAYER: Wie sind Sie zu dem Projekt »Jack Orlando« gekommen?

HAROLD FALTERMEYER: Ich wurde im Winter von Topware angesprochen, ob ich mir vorstellen könnte, die Musik für eine CD-ROM zu schreiben. Da mich alles Neue reizt und fasziniert, haben wir uns getroffen und die ersten Entwürfe angeschaut. Spontan habe ich dann zugesagt. Es interessiert mich, weil es ein völlig neues Medium ist, das eben nur bedingt an den Film gebunden ist. Musikalisch war das Ganze eine ziemliche Herausforderung. Ich bin recht zufrieden mit dem Resultat, und es hat Spaß gemacht.

> Mit der Interaktion beginnt die Problematik, denn ich weiß ja nicht, wann dem Spieler eine Antwort einfällt

? Entstand die Musik aufgrund des Gefühls, das beim Spieler rüberkommt, oder war das eine völlig eigenständige Sache?

! Ich habe einfach gespielt und alles gefilmt. Anhand dieses Videos habe ich komponiert. Anders kann man das auch gar nicht machen, denn mit dem Storyboard allein erscheint mir das viel zu trocken. In Jack Orlando sind so herrliche Bilder und Szenen enthalten, die kann man sich nicht erlesen.



AUF DER CD-ROM
finden Sie das Interview in voller länge.

? Die Musik, die sehr gut zum Spiel paßt, klingt nicht nach dem bekannten Harold Faltermeyer.

! Als Filmmusik-Komponist, speziell in Amerika, wird man wahnsinnig schnell kategorisiert. Ich bin zum Beispiel immer der Fachmann für Polizei- und Fliegerfilme gewesen. Man hat mir nach Top Gun rund 400 Fliegerfilme angeboten. Es war fürchterlich. Nach diesem amerikanischen Muster würde mir kein Mensch einen Swing-Soundtrack zutrauen. So ein Unsinn. Das ist es ja gerade, was einen Komponisten so versatil und farbig macht, wenn er sich mit verschiedenen Medien auskennt. Als Topware dann mit dem Projekt ankam, haben die bei mir



eine offene Tür eingerannt. Die Tatsache allein, daß es kein Cop-Soundtrack mit dem 40ten Axel F. oder dergleichen war, bedeutete etwas völlig Neues für mich. Somit war ich auch sehr leicht zu überzeugen, abgesehen davon, daß das Spiel mir auch wirklich gut gefällt.

? Wieviele Synthesizer kamen zum Einsatz?

! Das Klavier, als Hauptinstrument in Jack Orlando, und das Saxophon sind echte Instrumente. Das Klavier habe ich und das Saxophon hat Rick Keller gespielt, ein berühmter Münchener Studiomusiker. Der Rest, also auch das Schlagzeug, ist mit Samples eingespielt. Der größte Teil ist ohne die berühmte Computer-Quantisierung zustande gekommen. Das heißt, es ist quasi wie in Echtzeit gespielt. Der Computer – dieses Schwein muß ich schon sagen (lacht) – kann ja folgendes tun: Wenn einer nicht richtig spielen kann, dann setzt der Computer das innerhalb eines Sekundenbruchteils an die richtigen Stellen, so daß am Ende eine absolut korrekte Sechzehntel oder Achtel herauskommt. Das ist auch dienlich, um einen elektronisch klingenden Sound aus dem Computer herauszuholen. Das muß sein, denn auch der beste Mensch kann nicht so exakt spielen. Bei einem Sound wie Swing muß man diese Toleranz entwickeln, es darf nicht alles on und steady sein, es muß irgendwie diesen lässigen Charakter der 30er Jahre haben. Aber nachdem, was wir es in der heutigen Zeit machen, glaube ich, daß es auch einen Touch von neuen Klängen braucht. Der letzte Akt ist dann auch etwas moderner angelegt.

? Wird die Musik als Audio- oder General-MIDI-Track auf der CD sein?

! Als Audio-Track in 44 KHz und 16 Bit. Das ist auch ein Novum. Ich habe mit Dirk Hassinger in Polen um jedes Bit und Kilohertz gekämpft. Zuerst sagt natürlich jeder Programmierer: »It's impossible«. Zuerst war alles unmöglich. Aber das bewundere ich an Hassinger, er ist ein Vollblut-Techniker, und ein Nein zählt bei ihm nicht. Wir haben uns das erste Resultat vor Ort angehört. Und dann haben wir beide gesagt, das kann es nicht sein, so geht das nicht. Zuletzt haben wir es mit neuen Kompressionsverfahren geschafft, das Ganze mit 44 KHz auf die Platte zu bringen. Jetzt klingt es richtig toll und satt stereo.

> Als Topware mit dem Projekt ankam, haben sie bei mir eine offene Tür eingerannt.

? Wie ist eigentlich das Problem der Szenenwechsel im Spiel musikalisch gelöst?

! Abgesehen vom Intro gibt es in jedem Akt filmartige Szenenanfänge. Bis zu dem Punkt, bevor die interaktive Seite des Spiels beginnt, ist es also unkomplizierte Filmmusik. Die Musik muß weiterlaufen, und da spielen sehr lange Loops. Der Sound ist erstmal fest an das Bild gekoppelt. Stoppt es dann, und die Fragen erscheinen, läuft die Musik so lange weiter, bis keiner mehr erkennt, wann der Loop wieder anfängt. Es wäre ja auch billig, wenn die Musik anhalten würde. Der Sound baut sich irgendwann geschickt auf und wieder ab, und dann folgt erst der nahtlos machbare Rück-Loop. Wenn dann eine neue Szene folgt, dauert es je nach Geschwindigkeit des CD-ROM-Players etwa eine Zehntelsekunde, bis die neue Musik zum Bild startet. Jede Szene und jeder Hintergrund hat auch irgendwo ein neues Musikstückchen. So habe ich mir das gedacht.

? Werden Sie Ihre Arbeit mit Topware fortsetzen?

! Es gibt zwei weitere Projekte mit Topware: die Hubschrauber-Simulation »Thunderbird« und »The Show« – ein Actionspiel über eine Gameshow.

PC PLAYER: Wir bedanken uns für dasGespräch. (as)



Die Havanna in der rechten Hand ist fast schon ein Markenzeichen des erfolgreichen Musikproduzenten Harold Faltermeyer.

Zug rei fen

. . . und G.R.A.T.I.S.* bestellen

Sie zahlen nur DM 10,- für Porto und Verpackung



Einführungs-angebot gültig bis zum 31.12.97

dann DM 29,95

Einen Monat lang kostenlos surfen im Internet mit



metronet

Fragen? Info-Hotline 0190-776 766 (DM 2,40 pro Minute)

* Gleiches Recht auf Teledaten Info Service

So geht's, ganz einfach!

1. Coupon deutlich ausfüllen und ausschneiden.
2. In einem Umschlag zusammen mit 10-Markschein oder Euroscheck oder Überweisungsnachweis -
3. per Post an: ZFT GmbH
   Röntgenstraße 4
   D-63755 Alzenau

. . . und die CD kommt zu Ihnen ins Haus.

Zahlungsweise:
- 10-Markschein
- Euroscheck über DM 10,–
- Kopie der Überweisung in Höhe von DM 10,– an **Postbank, NL Frankfurt**
  Kto.-Nr. 392 889 605, BLZ 500 100 60
  mit dem Stempel **Ihrer** Bank

Systemvoraussetzungen:
PC ab 386 CPU, 8 MB RAM, mindestens 20 MB Festplattenspeicher, CD-ROM-Laufwerk nach ISO 9660, MS-Windows 3.1 oder Windows 95

BESTELL-COUPON

F

✓ Ja, schicken Sie mir die CD-ROM TEL-INFO-98 G.R.A.T.I.S.* gegen eine Versandkostenpauschale von DM 10,– innerhalb Deutschlands.

Ich lege bei:
- ❒ einen 10-Markschein
- ❒ einen Euroscheck über DM 10,–
- ❒ die Kopie des Überweisungsformulars mit dem Stempel **meiner** Bank



ZFT GmbH, Zentrum für Teledaten
Röntgenstraße 4, D-63755 Alzenau
http://www.teledaten.com

KEIN ABO, KEIN CLUB, KEINE WEITERE KAUFVERPFLICHTUNG !

Name
Vorname
Straße/Nr.
PLZ
Ort
Tel.-Nr.
Beruf (Branche)
Geburtsdatum
E-Mail-/Internet-Adresse

104.10.7

GOLD PLAYER

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

DARK REIGN THE FUTURE OF WAR

Die Zeit der Regentschaft von »Alarmstufe Rot« neigt sich dem Ende zu, denn Activision hat mit seinem Echtzeit-Strategiespiel ein ganz heißes Eisen im Feuer. Dieses ist dem Megahit von Virgin in vielen Belangen ebenbürtig – und in einigen sogar weit überlegen.



▲ Rechter Hand sehen Sie angreifende imperiale Truppen und das Baumenü. Rot markierte Einheiten können derzeit nicht produziert werden.

Für den mit vielen strategischen Feinheiten ausgestatteten Spielablauf war neben dem Kreativ-Direktor Josh Resnick (»MechWarrior 2«) unter anderem auch Ron Millar zuständig. Letzterer hatte zuvor für Blizzard maßgeblich an »Warcraft 2« und »Diablo« mitgewirkt. Bei dem im 27. Jahrhundert angesiedelten Dark Reign kämpfen zwei Fraktionen um die letzten Wasser- und Energievorräte. Auf der einen Seite stehen die Regierungstruppen des Imperiums, auf der anderen die rebellischen Freiheitskämpfer. Die einzige Kampagne umfaßt neben vier Trainingsaufgaben zweimal zwölf Missionen. Nach jedem gewonnenen Szenario müssen Sie sich erneut für eine der beiden Parteien entscheiden, zum Schluß erfolgt dann noch eine finale Zusatzmission. Die rund 50 voll editierbaren Einzelszenarien sind schließlich sowohl für bis zu acht Mehrspieler als auch für Solisten geeignet.



Gesetzte Wegpunkte verbinden sich zu einer Linie, die sich nachträglich in Echtzeit verändern läßt.



Mit der Iconleiste geben Sie jeder Einheit genaue taktische Anweisungen.

In Dark Reign erwarten Sie sämtliche bekannten Genre-Standards: Die Einheiten gruppieren Sie per gezogenem Rahmen und schicken sie per Point-and-click-Steuerung über die zunächst abgedunkelte Landschaft. Bis zu 14 Wegpunkte pro (abspeicherbarer) Gruppe dürfen gesetzt werden. Jede Fraktion verfügt über 20 zu Lande oder in der Luft kämpfende Truppengattungen, die mit zunehmender Kampferfahrung immer stärker werden. Während die Freiheitskämpfer vorzugsweise auf leichte und bewegliche Fußtruppen setzen, kontert das Imperium zumeist mit schwerfälligeren, aber dafür stark gepanzerten Blechmonstren. Für den Aufbau der Einheiten benötigen Sie die beiden Grundstoffe Wasser und Energie. Das kostbare Naß wird mit Transportern von den (nicht unerschöpflichen) Wasserquellen abgezapft und zu einer Aufberei-

RALF MÜLLER

Wenn ich mich zwischen Total Annihilation und Dark Reign entscheiden müßte, fiele mir die Wahl wahrlich schwer. Während T.A. vor allem mit seiner prächtigen 3D-Präsentation Punkte einheimst, überzeugt das optisch weniger eindrucksvolle (da mit 2D-Landschaften ausgestattete) Dark Reign mit taktischem Tiefgang. Kein anderes derzeitiges Echtzeit-Strategical verfügt auch nur ansatzweise über so viele schöne, kleine Finessen von Untergrundangriffen über den Technologiediebstahl bis hin zu den als Busch getarnten Spähern.
Auch die mobile Basis und originelle Truppengattungen wie V-Männer oder Geiselnehmer sorgen insbesondere im Mehrspielerbetrieb für reichlich Abwechslung. Wahrhaft gigantische Möglichkeiten eröffnen sich schließlich mit dem phänomenalen Editor. Ach ja, zur Frage vom Anfang: Ich habe mich entschieden und werde einfach beide Produkte spielen, denn doppelt niedergemäht, hält einfach besser.



Der mustergültige Editor generiert auf Wunsch auch Zufallskarten.





Die Basis steht unter heftigem feindlichem Beschuß. Für Reparaturen ist es wohl zu spät.



Im Mehrspielerbetrieb dürfen verbündete Parteien Rohstoffe und Einheiten austauschen. Sogar die bislang vom Partner erforschte Karten sind einsehbar.

tungsstation gebracht. Die Energiezufuhr funktioniert ganz ähnlich, nur müssen Sie hierzu mit Ihren Transportern »Taelonfelder« anfahren und deren Ertrag zu Ihren Kraftwerken verfrachten. Vier der insgesamt 26 Gebäude (Hauptquartier, Fabrik ...) lassen sich verbessern. Die Produktion wird durch mehrere Fabriken beschleunigt, bei Bedarf werkelt auch jede an ihrer eigenen Einheit. Einige der Soldaten besitzen einen Tarnmechanismus oder sind in der Lage, das Land in einen Morast zu verwandeln. Vom Untergrund her schleichen sie sich dann unbemerkt an das gegnerische Lager heran. Ein Saboteur beschädigt feindliche Gebäude, und der V-Mann klaut aus den Werkstätten Konstruktionspläne, um die entsprechenden Einheiten dann in seinen eigenen Fabriken nachzubauen. Kamikazekämpfer sprengen sich samt ihrer Umgebung in die Luft, andere Truppengattungen tarnen sich als Büsche oder gegnerische Einheiten, hochentwickelte Panzer sind sogar in der Lage, schockwellenartige Erdbeben auszulösen. In diesem Fall hilft nur der rasche Umzug des mobilen Hauptquartiers.

Mittels dreier Icons ordnen Sie jeder Einheit einen gewissen Grad an Selbstbestimmung zu oder degradieren sie zum blinden Befehlsempfänger. Dank des ausgefuchsten Wegpunktesystems geben Sie etwa einem Panzer den Befehl, eine Stellung bis zu einem bestimmten eigenen Beschädigungsgrad zu halten und sich dann zwecks Reparatur in eine Werkstatt zu begeben, um danach erneut seinen Posten zu beziehen. Zu guter Letzt bliebe noch der mustergültige Editor zu erwähnen, mit dem Sie die vorhandenen Szenarien abändern oder völlig eigene Landschaften, Einheiten und sogar Kampagnen erschaffen. Sofern Sie ein Grafikprogramm besitzen, können Sie sogar eigene Einheiten malen und in Dark Reign integrieren. Auf diese Weise entsteht dann ein individuelles Spiel. **(md)**









Von oben nach unten: Zwei Einheiten der Freiheits-Kämpfer und zwei Truppen des Imperiums.

MANFRED DUY

Mittlerweile wird man ja von der Flut hereinströmender Echtzeit-Strategiespiele schier erschlagen, aber Dark Reign nimmt für mich eine Ausnahmestellung ein. Dies liegt weniger an der hübschen Präsentation, denn Ähnliches hatte die Genre-Konkurrenz auch schon zu bieten. Mir hat hier das komplexe Befehlsmenü am besten gefallen. Es ist schier unglaublich, welche neuen taktischen Möglichkeiten sich mit Befehlen wie »Angreifen und dabei Abstand halten« oder »Suche und zerstöre« eröffnen. Dabei hat es Activision aber mit den Feinheiten keinesfalls übertrieben. Im Gegenteil: Ich sehe hier endlich mal ein Echtzeit-Strategiespiel, das nicht zu 90 Prozent aus Action und einer kleinen Prise Strategie besteht, sondern diese beiden Komponenten viel ausgewogener miteinander vermischt.

Dazu kommt die beträchtliche Künstliche Intelligenz. Selbst beim Genre-Champion Alarmstufe Rot war stets vorherzusehen, wo, wann und mit welchen Truppen der etwas stereotyp agierende Computergegner als nächstes zuschlägt. Hier dagegen muß ich mir ständig etwas neues einfallen lassen, damit mich der einfallsreich agierende Rechner nicht doch noch in die Knie zwingt.

DARK REIGN – THE FUTURE OF WAR

Hersteller:	Activision	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem/Nullmodem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Sehr gut	**Komfort:**	Sehr gut	**Übersetzung:**	geplant

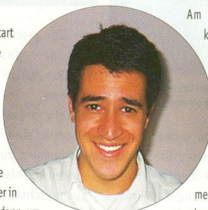
PC PLAYER WERTUNG



Einsteigertips vom Dark-Reign-Designer

VOM ANFÄNGER ZUM REGENTEN

Josh Resnick, der Kreativ-Direktor von Dark Reign verriet uns einige wertvolle taktische Kniffe für den Strategieknüller »Dark Reign«, die Ihnen über die ersten Hürden hinweghelfen sollen.



Verlieren Sie beim Spielstart keine Zeit, bauen Sie umgehend Ihr Hauptquartier und die Fabriken für Einheiten und Fahrzeuge. Auch ein Taelon-Kraftwerk sollten Sie sofort errichten.

Danach geben Sie einige Fußtruppen und einfache Panzer in Auftrag. Diese postieren Sie dann um ihre Basis herum. An besonders heiklen Stellen (etwa an einer Landbrücke) stellen Sie am besten einen automatischen Geschützturm auf.

Dem Sichern von Ressourcen sollte Ihre erste Priorität gelten. Schicken Sie eine kleine Truppe los, um die nähere Umgebung zu erkunden. Haben Sie eine Wasser- oder Taelon-Quelle ausfindig gemacht, postieren Sie dort einige Truppen und schicken eine Baueinheit hin. Diese errichtet möglichst nahebei eine Wasserförderungsanlage, welche dann am besten von einigen Geschütztürmen zu sichern ist.

Upgraden Sie so schnell wie möglich Ihre Gebäude, um Zugang zu sämtlichen Einheiten zu bekommen. Beachten, Sie daß einige Fahrzeuge bestimmte Gebäude benötigen. So brauchen Lufteinheiten etwa eine Wiederaufladestation, Phasen-Panzer dagegen eine Phasen-Station.



Am effektivsten kämpfen die Truppen im gemischten Verband. So sollten Sie der mobilen Artillerie immer einen Späher mitgeben. Dieser wird in der Nähe der feindlichen Basis postiert, so daß Ihre Langrohrgeschütze die gegnerischen Bauten unter Beschuß nehmen können, ohne daß der Feind sie zu sehen bekommt.



Luftkissenfrachter sind zu empfehlen, wenn sich zwischen dem Ziel- und Förderpunkt ein Berg oder ein See befindet. Während Sie mit Ihrer Hauptstreitmacht von der einen Seite angreifen, umfahren Sie mit den Transportern die feindliche Stellung und fallen Ihnen unvermutet in den Rücken.

Wasser-Kontaminatoren sollten Sie mit Vorsicht einsetzen, denn nur allzu leicht schneiden Sie sich damit selber von Ihrem Rohstoffnachschub ab. Vergiften Sie nur dann eine Quelle, wenn Sie sicher sein können, daß Sie diese nicht mehr benötigen.





Bei den Fußsoldaten sind die stärkeren Söldner respektive Cyborgs den einfacheren Einheiten generell vorzuziehen. Sie sind zwar teurer in der Herstellung, aber dafür auch wesentlich zäher. Einfache Fußsoldaten dagegen taugen spätestens im fortgeschritteneren Spielverlauf nur noch als Kanonenfutter.



Schnelle, wendige Fortbewegungsmittel (beim Freiheitskorps das Spider-Bike, beim Imperium der Aufklärungspanzer) sind für Offensiven kaum geeignet und sollten nur zur Erkundung des Spielfeldes eingesetzt werden. Sie agieren aber auch in Ablenkungsmanövern und Scheinangriffen.

Der Märtyrer ist insbesondere gegen Fußtruppen eine sehr effektive Waffe. Gegen Fahrzeuge und Gebäude ist seine Sprengkraft dagegen zu gering.

Stabsarzt und Mechaniker sind eine große Hilfe, wenn man bei einer Offensive mit zwei Regimentern anrückt und beide in der hinteren Truppe läßt. Nach dem ersten Angriff zieht man die verwundete erste Gruppe zurück und läßt sie verarzten oder reparieren, während die Ersatzarmee den Einsatz fortführt.

Der Phase-Laserpanzer eignet sich vorzüglich, um in Feindesnähe eine unsichtbare Station zu bilden, die jederzeit zuschlagen oder sich zurückziehen kann.

Der Dreifachgeschütz-Luftkissenpanzer trifft den Gegner oftmals von einer unerwarteten Seite. Greifen Sie erst mit Ihrer regulären Armee von der einen Seite auf dem Landweg an, schicken Sie dann ein Heer Luftkissenpanzer über das Wasser, um den Gegner so einzukreisen.

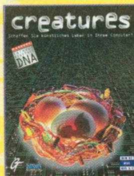
Mit dem Schockwellengenerator sollten Sie wie mit dem Wasser-Kontaminator umgehen: sehr, sehr vorsichtig. Er benötigt einen großen Geleitschutz und ist so destruktiv, daß Sie damit nicht nur dem Gegner den Todesstoß versetzen, sondern vielleicht auch versehentlich die eigene Basis in Schutt und Asche legen.

(Josh Resnick/md)

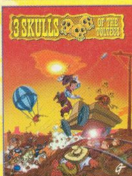


GT Interactive
Expect the unexpected:

PC Power: 90%



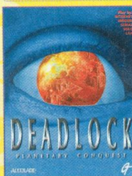
PC Games: 80%



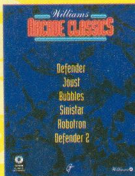
PC Joker: 74%



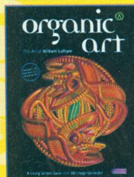
PC Action: 81%



PC Games: 60%



PC Player: * * * * *



Replay: Spiele, für die man nicht bluten muß.

Du wirst Deinen Augen nicht trauen. Du wirst Deiner Erfahrung nicht trauen. Du wirst Deinen Verkäufer umarmen: Denn ab sofort führt er replay, die brandneue und unschlagbar günstige Budget-Line von GT Interactive. Und das bedeutet: Du bekommst unsere besten Spiele zu noch besseren Preisen. Halt also Ausschau nach den Games mit der blau-gelben Hülle – alles Weitere ergibt sich von selbst.

replay™

UNSERE BESTEN SPIELE IN IHRER ORIGINAL-VERPACKUNG

Büro X

GOLD PLAYER

Strategiespiel für Fortgeschrittene

TOTAL ANNIHILATION

Bereits im letzten PC Player konnten Sie anhand der 16-seitigen Beilage einen ersten Einblick in den neuesten Streich von GT Interactive nehmen. Der gute Eindruck hat auch nicht getrogen, denn dieses Echtzeit-Strategiespiel gehört mit zum Besten, was das Genre derzeit zu bieten hat.

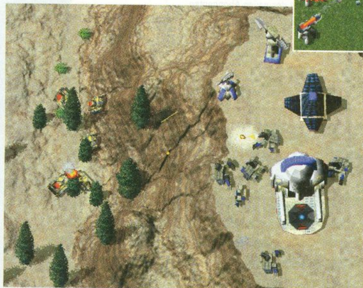


In der Bildmitte prangt der grün umrahmte Commander, direkt unter ihm wird soeben ein Flugzeug fertiggestellt.

Ganz im Unterschied zu den bislang bekannten Echtzeit-Strategicals hat das Terrain in »Total Annihilation« einen erheblichen Einfluß auf das Geschehen. Die Kämpfe finden in einem komplett gerenderten 3D-Gelände statt, das über mehrere hundert Höhenstufen verfügt. Insgesamt gibt es neun Landschaftsformen wie etwa eine Eiswelt, den Mars, einen Dschungel oder eine Wüste. Die Größe des gezeigten Ausschnitts hängt von der fünffach variablen Auflösung (640 mal 480 bis 1024 mal 1280 Bildpunkte) ab. Die Geschichte spielt in ferner Zukunft und einer noch ferneren Galaxis. Dort haben sich vor Urzeiten die »Arm« und die »Core«, zwei verfeindete Volksgruppen, gegenseitig vernichtet. Auf den verwüsteten Planeten führen nun die Überreste ihrer Roboterarmeen den sinnlosen Kampf bis zur völligen Vernichtung (englisch: Total Annihilation) des Gegners fort. Dies geschieht in zwei mit insgesamt 50 Missionen bestückten Kampagnen. Außerdem stehen drei Dutzend teileditierbare Einzelszenarien für Solisten sowie ebenso viele Mehrspielerkarten für bis zu zehn Mitspieler parat. Abgesehen von einem rund zweiminütigen Renderintro kommen keinerlei Zwischensequenzen zur Aufführung, und auch die kurzen Missionsbeschreibungen beschränken sich auf das Notwendigste. Chef der insgesamt 100 am Boden, zu Wasser und in der Luft agierenden Truppengattungen und Schlüsselfigur des gesamten Spiels ist der Commander. Wenn er stirbt, ist das Szenario automatisch verloren. So schnell geht das aber nicht. Zum einen schleppt er neben seinen Lasern eine per Tastatur aktivierbare mächtige Zusatzknarre mit sich herum, zum anderen heilt er seine Schäden völlig selbständig. Noch wichtiger als seine Kampfkraft ist jedoch, daß er an jedem beliebigen Punkt der Landkarte Gebäude errichten kann. Hierfür benötigt er Metall und Energie. Endlos viel des kostbaren Materials lagert in Gestalt silberner Flecken in der Landschaft, durch darauf plazierte Minen wird es automatisch abgebaut. Die Energie wiederum strömt durch Kraftwerke auf Ihr Konto. Im späteren Spielverlauf übernehmen einige Spezialfahrzeuge die Bautätigkeit des Commanders. In den Fabriken geben Sie die Produktion von beliebig vielen Truppen auf einmal in Auftrag. Bei Energiemangel schalten Sie am besten einzelne Gebäude zeitweilig ab, um so wenigstens die lebensnotwendigsten Vorrichtungen einsatzbereit zu halten. Mit Spähern erkunden Sie die zunächst abgedunkelte Landschaft, spätestens hier zeigt sich auch, daß die Höhenstufen des Geländes weitaus mehr als nur bloßer Talmiglanz sind. Kluge Kommandanten nutzen die landschaftlichen Gegebenheiten für sich aus: So ist die Treffsicherheit und die Schußreichweite einer auf einem Hügel stehenden Einheit weitaus größer, als wenn sie in einem tiefen Tal steht und von dort nach oben ballern muß. Bäume und Felsen bilden schließlich ideale Verstecke respektive Deckung. Die Einheiten patroullieren auf Befehl um ein bestimmtes Terrain oder verhalten sich mucksmäuschenstill, einige sind auch in der Lage, feindliche Gebäude zu übernehmen und eigene zu reparieren.



Eine Rotte amphibischer Panzer attackiert die feindlichen Küstenbatterien.



Die Höhenstufen des Wüstenberges sind gut zu erkennen.

Zahlreiche sinnvolle Hotkeys erleichtern dem Kriegsherrn das Handwerk. Grundsätzlich bewegen Sie Truppen – wie so oft – entweder einzeln oder als per Maus umrahmte beliebig große Truppe umher. Bis zu neun solcher Banden dürfen Sie speichern und auf eine Taste legen. Per Shift-Taste vergeben Sie auch gleich eine ganze Staffel von Befehlen. Diese befolgt dann die betreffende Einheit nacheinander. So erteilen Sie etwa in einer ruhigen Minute dem Commander den Auftrag, zunächst ein Gebäude hochzuziehen, danach eine bestimmte feindliche Einheit zu vernichten und nach getanem Tagwerk zur Basis zurückzukehren. Dank der hohen eigenen Intelligenz der Truppen bleiben Sie aber sowieso von vielen lästigen Aufgaben verschont. Wenn Sie etwa eine Bomberstaffel beauftragen, eine feindliche Fabrik zu bombardieren, wird sie diesen Befehl zwar ausführen, aber nur, bis die eigenen Schäden einen bestimmten Grad erreicht haben. Dann fliegt sie selbständig zur eigenen Basis zurück, um nach der dort erfolgten automatischen Reparatur wieder aufzusteigen und die besagte Fabrik erneut ins Visier zu nehmen.

Besonders eindrucksvoll sind die sechs live eingespielten und als Audiotrack abgelegten Musikstücke. Die bombastischen Melodien erinnern ein wenig an Wagner und wurden von 96 Musikern des Hollywood-Orchesters »Seattle Symphonics« live eingespielt. Die deutsche Sprachausgabe geht übrigens auf das Konto von Gert-Günther Hoffmann, dem langjährigen Synchronsprecher von Leinwandstars wie Sean Connery, Paul Newman und William Shatner. Besonders reizvoll ist der Mehrspielermodus: Hier dürfen verbündete Parteien Ressourcen und Einheiten teilen, zudem will die Entwicklungsfirma Cavedog wöchentlich ein bis zwei neue Truppengattungen auf ihre Website »http://www.cavedog.com« stellen. Diese dürfen Sie herunterladen und in Ihr Mehrspieler-szenario aufnehmen. **(md)**



Die Metallwelten mit ihren vielen Rampen sehen besonders ungewöhnlich aus.



◀ Kluge Feldherrn plazieren wichtige Gebäude wie diesen Flughafen an einem gut geschützten Ort, etwa auf diesem schwer erklimmbaren Hügel.


Die Schlachtschiffe stehen unter schwerem Beschuß der gegnerischen Luftwaffe.



Die Explosionen und Schatteneffekte sind vom Feinsten.

MANFRED DUY

Zusammen mit Dark Reign gehört Total Annihilation zu den besten Echtzeit-Strategiespielen des Jahres. Sehr gut gefallen haben mir die 3D-Landschaften, und zwar nicht nur aufgrund ihres edlen Designs, sondern vor allem, weil durch sie ein völlig neues Taktikelement in das inzwischen etwas überstrapazierte Genre einfließt. Während leichte Einheiten in bisherigen Produkten kaum mehr als Kanonenfutter waren, machen sie dieses Manko hier durch ihre Fähigkeit, Berge zu erklimmen und den Feind von oben unter Beschuß zu nehmen, wieder wett. Aber auch die in 3D gerenderten Einheiten mit ihren frei beweglichen Geschützürmen hinterlassen einen bleibenden Eindruck. Zumindest eine der im eleganten Formationsflug herumschwirrenden Flugzeugstaffeln muß man einfach gesehen haben.

Da die fein austarierten Szenarien einiges an strategischer Intelligenz erfordern und der kluge Gegner durchaus auf meine Taktiken reagiert, bleibt auch die Langzeitmotivation erhalten. Die symphonische Klangkulisse sorgt darüber hinaus für eine dicke Extraportion Atmosphäre. Nur zwei Kleinigkeiten sind mir ein wenig sauer aufgestoßen: Zum einen wären das die exorbitanten Hardware-Anforderungen. Für die größten Mehrspielerkarten sind 64 MByte RAM erforderlich - ein eher unerfreulicher Rekord. Zu guter Letzt hätte ich mir auch noch einen Editor gewünscht, aber den hat sich GT Interactive für die bereits in Planung befindliche Zusatz-CD aufgehoben.

TOTAL ANNIHILATION

Hersteller:	GT interactive	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/166, 32 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Zwei (per Nullmodem), bis vier Modem), bis zu 10 (Netzwerk)	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Sehr gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Sehr gut	**Übersetzung:**	-

PC PLAYER WERTUNG



Strategiespiel für Fortgeschrittene

INCUBATION – BATTLE ISLE PHASE VIER

Über das zunächst etwas seltsam anmutende 3D-Strategiespiel von Blue Byte sollten Sie nicht vorschnell urteilen. Hinter dem martialischen Erscheinungsbild verbirgt sich eine filigrane Taktiererei von auserlesener Güte.




▲ **Sämtliche Kreise, die um den aktiven Soldaten eingeblendet wurden, sind binnen einer Runde erreichbar, die Zahlen geben die restlichen Aktionspunkte an.**



Dieses Ungeheuer verfügt über einen mächtigen Brustpanzer und ist nur von hinten verwundbar.



In kleinen Zwischensequenzen laufen die Soldaten zur Ausrüstungshalle.

Dem Vorgänger »Battle Isle 3« war kein allzu großer Erfolg beschieden, dennoch verlegte Blue Byte »Incubation – Battle Isle Phase Vier« in die Welt der berühmten Strategiesaga. So steht logischerweise der Planet Chromos einmal mehr im Zenit der in Rundenform ablaufenden Gefechte. Von dort stammen die Siedler, die sich 50 Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers auf dem Planeten Scayra niedergelassen haben und die nun um ihr Überleben kämpfen. Bislang bewahrte ein Schutzschild die Kolonisten vor dem Übergriff der Einheimischen – einer insektenartigen Rasse namens Scay' Ger ab.

Nun aber beginnt der Energieschirm zusammenzubrechen, so daß die mittlerweile durch Strahlung zu Monstern mutierten Eingeborenen die Kolonie attackieren. Als Kommandant einer kleinen Elitetruppe müssen Sie die Invasoren in einer Kampagne aufhalten, die mit einem Missionsbaum versehen wurde. Ihre Schar besteht zunächst aus gerade mal drei Nasen, wächst aber im Zuge der insgesamt 35 Einsätze zu einer dreißigköpfigen Gruppe heran. Die Missionsziele reichen vom Vernichten sämtlicher Gegner bis hin zu Befreiungsmissionen oder dem Erreichen einer markierten Position. Chef Ihrer Truppe und anfänglich kampfstärkster Mitstreiter ist Bratt, ihn dürfen Sie auf keinen Fall verlieren. Die übrigen Soldaten sind ersetzbar und beginnen mit praktisch fast identischen Charakterwerten in den sechs Bereichen Kondition, leichte und schwere Waffen, Medizin, technisches Talent und Führungsqualität. Ohne Ausnahme lassen sie sich durch entsprechende Abschußquoten erhöhen. Die Talentpunkte verteilen Sie nach Belieben auf die sechs besagten Bereiche und steigern diese so auf jeweils bis zu fünfzehn Stufen. Die gesamte Mannschaft verfügt zudem über ein bestimmtes Quantum an Ausrüstungspunkten, die dem Kauf von Waffen, Rüstungen, Heilmitteln und Werkzeugen dienen. Insgesamt stehen zwölf Handfeuerwaffen, von der schlichten Pistole bis hin zum ausgewachsenen Flammenwerfer parat. Jeder Soldat trägt allerdings stets nur eine Knarre mit sich herum. Nicht ganz unnütz und in beliebiger Zahl käuflich sind die 17 zusätzlichen Ausrüstungsgegenstände wie ein Jetpack, ein Medizinbeutel oder ein Energietrunk. Verluste lassen sich durch den Kauf neuer, dann allerdings auch völlig unerfahrener Söldner ausgleichen.



AUF DER CD-ROM

finden Sie einen Wettbewerb zur Demo von Incubation.

Die dreidimensionale und in sämtliche Richtungen dreh- und wendbare Landschaft wurde mit der Entwicklungsmaschine von »Extreme Assault« entworfen. 3Dfx-Karten werden ebenfalls unterstützt, dann wirkt das endzeitliche Flair aufgrund der glatteren Texturen sogar noch eindrucksvoller. Vornehmlich agieren Sie auf überdachten, metallischen Böden, die durch Brücken, schwebende Plattformen und leicht labyrinthische Gänge ver-



Das Terrain läßt sich auch aus der Ich-Perspektive des aktiven Söldners anzeigen.



Bevor Sie das Szenario beenden, sollten Sie möglichst sämtliche Kisten plündern.

Einer wie alle: Bis auf wenige Ausnahmen sehen die Soldaten allesamt gleich aus. ▼



bunden sind. Und steht in den kahlen Fluren doch mal etwas herum, dann hat es zumeist auch seine besondere Bewandnis damit: Ölfässer sind zu verschieben oder mittels eines Schusses zur Explosion zu bringen. Dank der Schalter bewegen Sie die freischwebenden Plattformen, und in den Kisten finden Sie Munition oder ein paar Ausrüstungspunkte. Hinter jeder der vielen Türen lauert mit tödlicher Sicherheit zumindest eines der stets in Überzahl angreifenden Ungeheuer. Je nach Missionsbeschreibung stellen Sie sich ein bis zu neunköpfiges Team zusammen und setzen es an den Markierungspunkten ab. Wenn Sie nun einen Soldaten anklicken, erscheinen in dessen Umgebung Zahlen, die darüber informieren, wieviele Aktionspunkte bis zum Erreichen des Ziels erforderlich sind. Nach dem Loslassen des Mausknopfes wird eine Art Kompaß eingeblendet. Mit dem bestimmen Sie, in welche Richtung der Recke nach der Bewegung blickt. Sofern Aktionspunkte übrigbleiben, dürfen Sie erspähte Gegner noch im selben Zug mehrmals unter Beschuß nehmen.

Die Treffgenauigkeit hängt von Faktoren wie Entfernung, Waffengattung und Erfahrung des Söldners ab. Zumindest einen Ihrer Mannen sollten Sie in den Verteidigungsmodus (kostet zwei Aktionspunkte) versetzen. Zwar ist für ihn dann die Runde beendet, dafür wird er aktiv, wenn die in einem runden Dutzend vorrätigen Monstersorten mit ihrem Zug beginnen.

Sobald sich eines der Ungeheuer in seine Feuerlinie begibt, nimmt ihn der Verteidiger automatisch aufs Korn. Mit blindwütigem Feuern kommen Sie allerdings nicht weit, denn zum einen ist die Munition begrenzt, zum anderen erhitzen sich die Waffen sehr schnell, explodieren dann und verletzen den eigenen Mann. Zudem sind viele der zwar unklug agierenden, aber stark gepanzerten Monster gegen direkten Beschuß immun und reagieren nur gegen Schüsse in den Rücken oder aus dem Verteidigungsbereich heraus. Daher will hier wortwörtlich jeder Schritt sorgsam durchdacht sein. Denn wenn Sie sich den Monstern von hinten nähern wollen, müssen Sie Ihr Team zumeist aufteilen, so daß einer die Viecher ablenkt und die anderen sich unbemerkt in seinen Rücken schleichen. Als sehr praktisch hat sich die optionale Zugzurücknahme erwiesen, selbst wenn sie nur im leichtesten Schwierigkeitsgrad verfügbar ist. **(md)**

MANFRED DUY

Anfangs war ich nicht sonderlich beeindruckt von Incubation. Das zunächst simpel anmutende Katz-und-Maus-Spiel erinnerte mich allzu sehr an die strategische Sequenz des Microprose-Titels UFO-Enemy Unknown. Auch mit der merkwürdigen Steuerung mußte ich mich erst mal anfreunden: Je mehr ich die Karte umherdrehte, desto ferner rückte das Gefühl, endlich den idealen Blickwinkel gefunden zu haben. Nach einiger Eingewöhnungszeit fiel mir das dann gar nicht mehr auf, denn das vor Spannung vibrierende Geschehen zog mich total in seinen Bann und ließ mich bislang auch nicht mehr los. Insbesondere in den späteren Leveln enthüllte das mit einer spannenden Klangkulisse und Sprachausgabe umrahmte Strategiespiel seine taktischen Stärken. Bei dem Versuch, die Monster auszumanövrieren, brach mir der kalte Angstschweiß aus. Und mit jedem Scheitern erhöhte sich der Reiz, es doch noch »ein letztes Mal« zu versuchen.

Weniger Spaß hatte ich an den Mehrspielerkarten, in denen sich die Söldnertrupps unter Ausschluß der Ungeheuer untereinander bekämpfen. Eine gemeinsame Monsterjagd hätte ich hier vorgezogen. Aber vielleicht wird sich das auf der bereits angekündigten Zusatz-CD ändern.

INCUBATION – BATTLE ISLE PHASE VIER

Hersteller:	Blue Byte	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	P/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Nullmodem), bis vier (an einem PC, per Netzwerk, E-Mail, Modem)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	-

PC PLAYER WERTUNG



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

AKTE EUROPA

Ganz klammheimlich schlich sich ein Spiel namens »Akte Europa« in die Redaktion. Doch so unscheinbar und friedlich dieser Name auch ist, so schwer zu meistern ist das Strategiespiel selbst.



Kaum hat man eine Basis übernommen, greift auch gleich der Feind an und versucht sie zu zerstören.



Die Landschaften in Akte Europa sehen doch etwas trist aus.



Auch in Eidos' Nesthäkchen gibt es eine »Tanja«, nur heißt dieser Soldat Captain Crossarro.

Die erste deutsche Eigenproduktion von Eidos und dazu noch das erste Spiel der bis dato noch unbekannten Firma »Virtual X-citement« heißt »Akte Europa«. Doch damit nicht genug, der Entwicklungsleiter ist Stefan Piasecki, der seinerzeit für Perlen wie »Battle Isle« und dessen Nachfolger »Battle Isle 2« verantwortlich zeichnete.

Doch nun zur Vorgeschichte: Wir schreiben das 23. Jahrhundert. Die Zukunft ist düster, und es haben sich zwei verhärtete Fronten gebildet. Auf der einen Seite sitzt das rebellische Europa und prahlt mit einer neuen machtvollen Waffe namens Odin. Mittels dieser versuchen nun die bösen Europäer, die UN von dem Vorhaben abzubringen, unter immensen Kosten ein Weltraumprojekt zu realisieren. Da Sie der Oberkommandant der UN sind, haben Sie die Aufgabe, die Aufständischen der »Alten Welt« zu besänftigen. Um dieses Ziel zu erreichen, ist die Besetzung der britischen Inseln und die Zerstörung von Odin unumgänglich.

Um diese Geschichte gut umzusetzen, ließen sich die Programmierer von Virtual X-citement viel Neues einfallen. So bauen Sie kein eigenes Hauptquartier, wie es zum Beispiel bei anderen Strategiespielen üblich ist, sondern Sie müssen mehr oder weniger verlassene Stützpunkte und Reservestationen übernehmen. Ist dies getan, produzieren Sie fröhlich neue Einheiten, oder Sie basteln sich selbst eigene zusammen. Die Reservestationen sind insofern wichtig, da Sie mittels dieser Ihre Panzer auftanken oder für Munitionsnachschub sorgen. Selbstverständlich kosten Sie diese Aktionen Geld – strategisches Vorgehen ist also mehr als sinnvoll. Ähnlich wie »Total Annihilation« (Test auf Seite 102) nutzt auch Akte Europa die 3D-Darstellung der Landschaften. So »sehen« Einheiten, die auf einem Hügel stationiert sind, mehr als Panzer, die über eine flache Ebene fahren. Apropos Landschaften: Die sehen bei Eidos' Nesthäkchen nicht unbedingt aufregend und abwechslungsreich aus.

Wie bei jedem guten Echtzeit-Strategical dürfen Sie auch in Akte Europa zuerst einmal ein paar Trainingsmissionen absolvieren. Hier wird Ihnen jede Aktion ausführlich erklärt und vorgelesen. Doch kaum haben Sie die ersten paar Missionsziele erfolgreich gelöst, bekommen Sie mit voller Wucht die feindliche Intelligenz zu spüren. So denkt der Gegner gar nicht daran, auf Ihren Großangriff zu warten, sondern Sie werden gleich zu Beginn traktiert. Also heißt es Taktiken ausklügeln und andere Wege zum Ziel finden. Für solche Aktionen lenken Sie dann den Computer mit kleinen Attacken und exaktem Timing ab, um Ihre Haupttruppe zum Angriff klarzumachen. Um das Spiel etwas spannender zu gestalten, baute Eidos den sogenannten »Fog of War« – einen Kriegsnebel – ein. (ps)

PHILIPP SCHNEIDER

Akte Europa bringt frischen Wind ins Genre. Es ist doch immer wieder erstaunlich, was sich Spielehersteller alles einfallen lassen müssen, um sich von der Konkurrenz abzuheben. Besonders gut gefallen hat mir der Einsatz von Treibstoff- und Munitionshelikoptern.

Was mir etwas fehlt, sind ein ausschaltbarer Kriegsnebel, schöner designte Landschaften und bessere Schauspieler. Bei näherer Betrachtung sehen die einzelnen Hügel doch ein wenig steril und trostlos aus. Auch den Schwierigkeitsgrad hätte Eidos etwas niedriger schrauben können. Trotz all dieser Mankos erhält Akte Europa vier Sterne, da wirklich viele neue Ideen ins Spiel gepackt wurden.

AKTE EUROPA

Hersteller:	Eidos	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (im Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG



Strategiespiel für Fortgeschrittene

DARK COLONY

Allzu lange dürfte es nicht mehr dauern, bis wirklich jeder Softwarehersteller ein Echtzeit-Strategiespiel in seinem Sortiment führt. »Dark Colony« schreiben sich sogar gleich drei Firmen auf ihre Fahnen: Entwickelt wurde es von Gametek, deren europäische Filiale seit Juli zu Take 2 gehört, und hierzulande vermarktet wiederum Acclaim das Spiel.



▲ Sämtliche Bauwerke werden automatisch auf der Plattform errichtet. Links unten erblicken Sie eine stationierte Erntemaschine, von Norden kommend attackieren die Taar.



Einige wenige Missionen finden in einem unterirdischen Tunnellabyrinth statt.

Bei »Dark Colony« kämpft die Menschheit im 22. Jahrhundert auf der Erde und dem Mars gegen die Taar, eine agressive außerirdische Rasse, die rein äußerlich ein wenig an das berühmte Roswell-Alien erinnert. Pro Seite steht eine umfangreiche Kampagne bereit, dazu gesellen sich ein ausführliches Tutorial, ein Level-Editor sowie insgesamt 56 teileditierbare Einzel-Szenarien, die sowohl für bis zu acht menschliche Gegenspieler als auch für einen Einzelkämpfer geeignet sind. Jede der beiden Spezies gebietet über zehn in 3D gerenderte Truppengattungen. Die Erdlinge setzen auf Battlemechs und Fahrzeuge, die Taar dagegen ziehen mit genetisch manipulierten Recken zu Felde. Die Hauptlast der Gefechte tragen aber eigentlich jeweils nur vier Typen (zwei Infanteristen, ein Flugzeug und eine mobile Artillerie), der Rest besteht aus stationären Defensivgeschützen und Minen, »fliegenden Ärzten« und einer Erntemaschine. Nur in wenigen Missionen erhältlich und zudem auch sündhaft teuer ist zudem ein mit besonderen Geheimwaffen ausgerüsteter Einzelkämpfer.

Die Schlagkraft der meisten Einheiten läßt sich durch zwei Upgrades steigern, zudem kämpfen die Taar in der Nacht, die Humanoiden am Tag etwas besser. Am wichtigsten ist aber sicherlich der Commander, der als einer der wenigen bis in nachfolgende Missionen überdauert. Der verfügt nicht nur über eine enorme Feuerkraft und die Fähigkeit, sich selbst zu heilen, sondern ist darüber hinaus dazu in der Lage, die ihn begleitenden Truppen zu einer erhöhten Leistung anzuspornen. Auch steigt seine Kampfkraft mit jedem gewonnenen Gefecht, und wird er mal tödlich verwundet, holt ihn automatisch ein Fluggerät ab, um ihn nach einiger Wartezeit in alter Frische wieder über dem Schlachtfeld abzusetzen.



Zerstörte Einheiten verabschieden sich mit einer prächtigen Explosion.

Nach einem furchtbar streifigen Renderintro respektive einer Zwischensequenz ähnlich bescheidener Qualität erfolgt die Missionsbeschreibung. Danach geht es hinaus in die isometrische Landschaft, die sich entweder als Wüste oder als Dschungel präsentiert. Einige Einsätze sind auch unter Tage in einem labyrinthischen Tunnelsystem auszufechten. Aufgrund des nicht abschaltbaren Kriegsnebels erblicken Sie dort nur die gegneri-

DIE FÜNF DUNKLEN ARTEFAKTE

Eines der originellsten Features von Dark Colony sind die insgesamt fünf Artefakte, die in einigen der Szenarien versteckt sind und sich manchmal als gewinnbringende Waffe erweisen:



Tektaara gräbt sich in den Boden ein und ist in der Lage, die Gedanken niedrigerer Lebensformen so zu manipulieren, daß sie zeitweise zum Feind überlaufen.



Der Maktor wurde einst als Abfallbeseitiger konstruiert, nun verschluckt er sämtliche feindlichen Einheiten, die sich in seine Nähe wagen.



Solaris spielt vor allem tagsüber seine Stärke aus, denn er absorbiert das Sonnenlicht und fokussiert es zu einem tödlichen Energiestrahl.

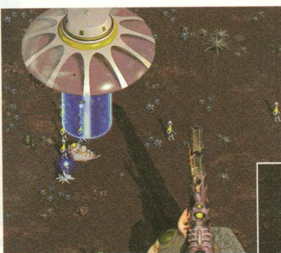


Luna Tek sendet Ultraschallwellen aus, die beim Gegner Angstgefühle auslösen, so daß sie in Panik das Kampfgebiet verlassen.



Kaox ist eine mehr als zweischneidige Waffe, denn mit ihren fünf Sicheln rast sie willkürlich über die Landschaft und mäht dort Freund wie Feind nieder.

schen Einheiten in unmittelbarer Nähe. Sämtliche der fünf zumeist ausbaufähigen Gebäude (Fabrik, Forschung ...) plazieren Sie auf einer fünfseitigen Plattform, die bereits zu Spielbeginn in der Landschaft thront. Die für Bautätigkeiten und Rekrutierungen nötige Währung trägt den prosaischen Namen »Petra-7«. Hierbei handelt es sich um ein Gas, das den in der Landschaft verstreuten Geysiren entströmt und das Sie durch darauf gesetzte Erntemaschinen direkt vor Ort einheimsen. Da diese Rohstoffquellen nach einiger Zeit versiegen und zumeist auch nicht allzu ergiebig sind, sollten Sie tunlichst mehrere davon im Betrieb halten – und auch vor feindlichen Angriffen schützen. Praktischerweise dürfen Sie in den Gebäuden beliebig viele Einheiten in Auftrag geben, dort stehen sie dann – sofern die Barschaft ausreicht – sofort parat.



Verstärkungen und Gebäude trudeln per UFO ein.



Um die aktiven Geysire sollten Sie schlagkräftige Truppen stationieren, damit sich nicht der Feind das Gas zunutze macht. ▼





Ihre Armee dirigieren Sie der Genre-Tradition folgend entweder einzeln oder als beliebig große, da per Maus eingerahmte, Truppe umher. Sie setzen Wegpunkte, lassen die Jungs um ein zuvor bestimmtes Gebiet patroullieren oder befehlen Ihnen, ohne auf den Feind zu achten, schnellstens zu einem bestimmten Punkt zu marschieren. Per Hotkey dürfen Sie auch sämtliche Truppen oder Infanteristen, die im momentanen Bildausschnitt sichtbar sind, zur Gruppe zusammenfassen. Während der überaus turbulenten Kämpfe sollten Sie Ihre Basis und Rohstoffquellen fest im Auge behalten, denn die recht stoischen Kämpfer besitzen ein wahres Beamtennaturell – des öfteren schauen Sie tatenlos zu, wie einer Ihrer nahebei stehenden Kollegen vom Feind verhackstückt wird. Daher besteht der äußerst hektische spielerische Alltag zum Großteil darin, sämtliche Erntemaschinen zu überwachen und vor feindlichen Übergriffen zu schützen. Im darauffolgenden wüsten Kampfgetümmel gewinnt dann auch weniger der vorausschauende Planer als vielmehr der eifrige Massenproduzent von Rüstungsgütern. **(md)**



Der Herr mit dem gelben Stern über dem Kopf ist der Commander der Taar.

MANFRED DUY

Was nützen mir all die herrlichen Explosionen, Schattenwürfe und Lichteffekte, was habe ich von den vielen originellen spielerischen Details, wenn es dafür an grundsätzlichen Dingen hapert? Eigentlich sollte man ja meinen, daß die viel zu geringe Anzahl unterschiedlicher Einheiten und Gebäude zumindest ein strategisch ambitioniertes und übersichtliches Spielvergnügen zur Folge haben. Leider ist das Gegenteil der Fall. Die überall auf der Landkarte verstreuten Rohstoffquellen müssen erstens besetzt und zweitens beschützt werden. Da meine Jungs zudem äußerst zögerlich auf feindliche Attacken reagieren, bin ich die meiste Zeit damit beschäftigt, die faulen Kerle zur Arbeit anzutreiben – was aufgrund der etwas trägen und ungenauen Steuerung zur echten Vollzeitbeschäftigung ausartet.
Die isometrische Sichtweise hat schließlich auch so ihre Tücken, denn nur allzu oft verbergen sich wahre Heerscharen hinter dem überhohen Gebäude. Trotz der zehnfach variablen Geschwindigkeit sind vor allem ultraschnelle Reaktionen erforderlich. Die einzelnen Missionen gewinnen Sie in aller Regel durch sture Massenproduktion. Und da Fließbandarbeit noch nie zu meinen Traumbeschäftigungen zählte, konnte mich auch der allzu stereotype Spielablauf nicht übermäßig lange begeistern. Um das noch einmal klar zu stellen: Dark Colony ist sicherlich kein übles Spiel, vermag jedoch nur kurzfristig zu motivieren und schneidet insbesondere im Vergleich mit der übermächtigen Genre-Konkurrenz eher durchschnittlich ab.

DARK COLONY

Hersteller:	Take 2	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Zwei (per Nullmodem), acht (per Netzwerk oder Internet)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	–

PC PLAYER WERTUNG



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

DEMONWORLD

Während Wellen von Echtzeit-Strategiespielen auf uns einbranden, kommt aus Aachen die rundenbasierte Umsetzung eines Brettspiels. In »Demonworld« führen Sie als Befehlshaber eines Fantasy-Landes Ihre Heerscharen in den Kampf gegen Hexen und Dämonen.

Mit Feuerzaubern sollten Sie vorsichtig sein, denn diese breiten sich manchmal zu einem wahren Flächenbrand aus.

Die Einheiten sind von exorbitanter Größe und ziehen in kleinen Gruppen zu Felde.

An allen Enden des »Demonworld«-Imperiums brodeln Aufstände. Daher erhalten Sie den Befehl über ein ritterliches Heer sowie den Auftrag, für Ordnung im Lande zu sorgen. Die Kampagne umfaßt 50 in sechs Kapiteln unterteilte Szenarien, die auf einer aus der schrägen Draufsicht gezeigten Landkarte auszufechten sind. Dazwischen gelangen sechs Renderfilmchen zur Aufführung, denen ebenso viele Spezialaufträge folgen. Dort kämpfen Sie mit bis zu sechs Helden in unterirdischen Gewölben, Festungen, Wäldern und Städten.

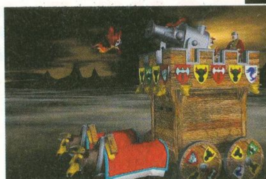
Der hübschen Präsentation sehen Sie die Abstammung vom gleichnamigen Brettspiel deutlich an. Auch hier agieren Sie auf einer Hexfeldkarte, die mit Wiesen, Wäldern und Schneefeldern drapiert wurden. Anzeigen läßt sie sich in drei Auflösungen von 640 mal 480 bis zu 1024 mal 1280 Bildpunkten, was einen jeweils unterschiedlich großen Bildausschnitt zur Folge hat. Aufgrund des Schlachtennebels erkennen Sie stets nur die in der Nähe befindlichen Feinde, manchmal verstecken sie sich auch in den umliegenden Wäldern, Dörfern und Festungen. An einigen vorgegebenen Punkten postieren Sie Ihre Regimenter, die aus bis zu 20 Kämpfern bestehen, die wiederum einer der über 40 Truppengattungen (Bogenschützen, Artillerie, Drachen) entstammen. Wichtig für das Wohl und Wehe der Armee ist deren Formation. Während Sie etwa auf einer Straße in Kolonnenform am schnellsten vorankommen, ist im Falle eines Sturmangriffs die Keilformation vorzuziehen. Attacken beginnen stets noch in derselben Runde – vorausgesetzt, die Truppe hat nach der Bewegung noch genügend Aktionspunkte. Nach der Schlacht gibt es gesteigerte Kampfwerte für die Überlebenden, verletzte Recken dagegen landen in einem Truppenpool, aus dem Sie Ihre Armee für die nächste Mission individuell zusammenstellen. Darüber hinaus machen runde drei Dutzend besonders kampfstarke Einzelkämpfer wie Helden, Hexen oder Eisriesen das Spielfeld unsicher. Die in sieben Arten wählbaren Magier werfen dagegen mit rund 50 magischen Sprüchen um sich. Auf der Landkarte lagern zudem insgesamt 28 besonders schlagkräftige Waffen und gesundheitsfördernde Heiltränke, die der Kampfkraft Ihrer Regimenter zugute kommen. Nachschub, KI, Angriffsstärke und Zugzeit des Computergegners verändern Sie per Optionsfeld. Auf dem Spielfeld öffnen Sie durch den Rechtsklick auf einen Ihrer Untergebenen das Aktionsmenü, dort rufen Sie auch Spezialfunktionen wie einen Fernkampf oder einen Zauberspruch auf. Selbst Wegpunkte lassen sich so oder mittels Hotkeys setzen und eine Undo-Funktion steht ebenfalls zur Verfügung.

▲ Zwischen den Schlachten informieren Pergamentseiten über Feinde und Zaubersprüche.

▲ Mit dem Truppenbuch verwalten Sie zwischen den Schlachten Ihre Einheiten.

Für Überblick im Heer sorgen die Einheitentabelle und ein Informationsfenster, über den Fortgang der Geschichte berichtet ein mit rund dreistündiger Sprachausgabe versehenes Tagebuch. In den ansprechend gestalteten und mit schönen Lichteffekten ausgestatteten Iso-Missionen bewegen Sie – ebenfalls im Rundentakt – bis zu sechs Helden einzeln umher, um Gefangene zu befreien und besondere Waffen aufzufinden. Im Gegensatz zu den Armeen der Oberwelt sind hier vornehmlich Zweikämpfe angesagt. Mit der Präsentation haben sich die Designer sehr viel Mühe gegeben. Die Einheiten sind detailliert gestaltet und ansprechend animiert. Moralstärkende Standartenträger sind genauso zu erkennen wie Musiker, die den Formationswechsel vereinfachen.

(Michael Eckl/md)





Die gerenderten Zwischensequenzen nehmen den gesamten Bildschirm ein.

MANFRED DUY

Demonworld wird sicherlich nicht nur die Freunde des gleichnamigen Brettspiels ansprechen. Denn das atmosphärische Geschehen wurde mit seinen über 60 000 Animationen insbesondere für Genreverhältnisse sehr ansprechend in Szene gesetzt. Das Spielgeschehen ist reich an taktischen Finessen und dürfte selbst Hardcore-Strategen zufrieden stellen – zumal der Gegner sehr geschickt agiert. Die recht spannende Hintergrundgeschichte ist von epischer Länge und verdient es eigentlich, als Fantasy-Buch veröffentlicht zu werden. An Diablo-Qualitäten reichen die Iso-Missionen zwar nicht heran, aber eine willkommene Abwechslung vom ansonsten vorherrschenden Armeengeschiebe, das auf der normalen Landkarte angesagt ist, sind sie allemal.

Zwar hätte ich mir auch ein Forschungselement, etwas abwechslungsreichere Melodien und einen separaten Landschafts-Editor gewünscht, als Trost sind aber wenigstens die Spielwerte der Kampagne, der zehn separat spielbaren Einzelmissionen und der zwölf Mehrspielerkarten editierbar. Ikarion denkt übrigens jetzt bereits über eine Zusatz-CD mit neuen Einheiten und Landkarten nach. Dort werden dann auch die Orks zu finden sein, die von so manchem bereits im Basisspiel vermutet wurden.

DEMONWORLD

Hersteller:	Ikarion	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC, per Netzwerk oder Nullmodem)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	–

PC PLAYER WERTUNG





Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

LEVIATHAN – THE TONE REBELLION

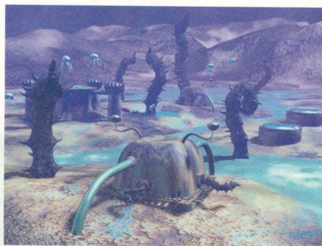
Nach »Ascendancy« wurde es sehr ruhig um die kalifornische Spielfirma Logic Factory. Jetzt sind sie wieder da mit einem weiteren Strategietitel, der wieder eine unübliche Herausforderung in einem weit entfernten Universum bietet.

Ohne Frage ist »Leviathan – The Tone Rebellion« ein Echtzeit-Strategiespiel. Seit dem von »Dune 2« und »Command & Conquer« ausgelösten Boom denken viele nur an solch populäre Kampfspektakel. Allein in dieser PC-Player-Ausgabe können Sie sich von genügend Nachahmern ein genaues Bild machen. Leviathan ist per Definition ähnlich, spielerisch jedoch meilenweit davon entfernt. Auf einem in Raum und Zeit weit entfernten Planeten lebten lange vier friedliche Völker von Schwebern, die ihre gesamte Energie aus einer magischen Masse, Tone genannt, bezogen. Dieses quoll in kleinen Seen aus dem Inneren ihrer Welt. So vollkommen, wie die Schweber waren, mußte das konzentrierte Böse, der Leviathan, sein Dasein unter der Erdoberfläche fristen. Aber auch der Chaos-Drache der Urzeit schaffte es, die Quelle der Energie anzuzapfen und wuchs zu einem mächtigen Wesen heran. Als er die Oberfläche erreichte, konnten sich die friedlichen Schweber nicht wehren, der Bösewicht tötete alle und zersplitterte die Welt in kleine Teile. Ein paar schlafende Schweber, die in ihren Haupthäusern sicher vor dem Angriff waren, wachten nach einer kleinen Ewigkeit auf, und fanden auf den Teilstücken ihres Planeten jeweils eine unverseuchte Tone-Quelle. Der Zeitpunkt zur Wiedervereinigung war günstig, der Leviathan faul geworden, und magische Brücken warteten nur darauf, geöffnet zu werden, um die Schweber zusammen das Böse bekämpfen zu lassen.

So mystisch die Hintergrundgeschichte, so überraschend geheimnisvoll präsentiert sich auch das Spiel. Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine der vier Rassen. Ein Einzelspieler legt zudem noch den gewünschten der drei Schwierigkeitsgrade sowie die Anzahl der Teilplaneten fest. Im Netzwerk dürfen sich die vier Spieler auch gegenseitig bekämpfen, was aber verheerende Erfolgsaussichten im Endkampf gegen den Schurken bedeutet.



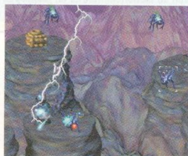
Aus solchen Tone-Seen ziehen die Lebewesen dieser Welt ihre Energie.



Das Intro zeigt, wie die idyllische Welt der Schweber durch die Tentakel des Leviathans zerstört wird.



▲ Auf dem ersten Planeten müssen die Tarks noch nicht mit viel Widerstand rechnen, während sie sich für den Kampf gegen den Leviathan rüsten.



Die Fernkämpfer der Cepheans werfen nur so mit Blitzen um sich.

Ihrem ersten wiedererwachten Schweber befehlen Sie den Bau eines Tone-Verhärters. Dieses Gebäude produziert Bau-Tone, den Sie zur Errichtung weiterer Strukturen benötigen. Nach und nach werden die Schweber munter und lassen sich als Arbeiter einsetzen. Um den Planeten zu erforschen, müssen Sie Tone-Verteiler auf der Oberfläche plazieren, was Ihnen auch den Platz schafft, zusätzliche Gebäude zu bauen. Der schlummernde Leviathan bemerkt das Erwachen Ihres Volkes und schickt verschiedene Kreaturen aus, um Ihre Expansion zu vereiteln. In sogenannten Dojos bilden Sie die Arbeiter zu Nahkämpfern aus. Im Verlauf des Spiels kommen für jede der Rassen auch Fernkämpfer und Magier hinzu, die zur Beseitigung des Bösen ihre starken Waffen einsetzen.

Wir sind dabei !
Stand C4/D5
...es lohnt sich !

COMPUTER '97

CROSS

Computersystems GmbH

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
48143 Münster
Tel. 0251 - 511160
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie zus: Zusatz CD

** Internet: http://www.flightsimulator.de **

CD SPIELE

3D Ultra Mini Golf	d	4	49.-
688i Hunter Killer	d	2	75.-
7th Legion	d	8	74.-
Age of Empire *	d	8	94.-
Akte Europa *	d	8	69.-
Alexander der Große	d	8	64.-
Anno 1602 * (Win 95)	d	2	74.-
Anstoss 2	d	4	77.-
Armored Fist 2 *	e	2	79.-
Atlantis	d	3	79.-
Atomic Bomberman	d	8	54.-
Baphomets Fluch 2 *	d	3	79.-
Beasts & Bumpkins	d	1	69.-
Betrayal in Antara	d	8	79.-
Birthright	d	5	69.-
Blade Runner *	e/d	3	89.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Bleifuß 2 Rally *	e/d	2	55.-
Bleifuß Fun *	d	2	59.-
Bundesliga Manager 97 V1.35	d	4	69.-
Bust a Move 2	d	1	55.-
Carmageddon	d	1	69.-
Civilization 2	d	8	55.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	25.-
Club Manager 97 / 98	d	2	39.-
Comanche 3	d	2	79.-
Command & Conquer 1 SVGA	d	8	79.-
Command & Conquer 1 VGA	d	8	79.-
Command & Conquer 2	d	8	79.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
Conquest Earth	d	8	79.-
Constructor	d	8	74.-
Daggerfall	e	5	55.-
Dark Colony	d	8	69.-
Dark Hermetic Order *	e/d	1	69.-
Dark Reign	e/d	8	84.-
Daytona USA Deluxe *	d	2	74.-
Descent to Undermountain *	e/d	1	69.-
Demonworld	e/d	8	69.-
Der Industriegigant (Win 95)	d	2	69.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	75.-
Diablo - The Green Portal	d	zus	25.-
Die Siedler 2 + Mission CD	d	8	79.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
Dominion (Win 95)	d	8	74.-
Dreams (3D fx) *	d	1	77.-
DSF Golf	d	2	49.-
Dungeon Keeper	d	3	75.-
Earth 2140	d	8	39.-
Earth 2140 Mission CD 1	d	zus	29.-
Extreme Assault	d	2	69.-
F/A-18 Hornet	d	2	74.-
F1 Grand Prix 2	d	2	69.-
F1 Manager 97 prof. (Win 95)	d	2	69.-
F1 Racing	d	1	79.-
F16 Fighting Falcon	e/d	2	69.-
Fallout *	d	5	69.-
FIFA Soccer 97	d	4	69.-
FIFA Soccer 98 (Win 95) *	d	4	74.-
FIFA Soccer Manager (Win 95)	d	2	69.-
Fighters Anthology *	d	2	79.-
Fin Fin (Win 95)	d	2	99.-
Flight Simulator 98 (Win 95) *	d	2	119.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	29.-
Flight Unlimited 2 *	d	2	79.-
Floyd (Win 95)	d	3	74.-
French Open Tennis 97	e/d	4	55.-
Frogger (Win 95) *	d	1	79.-
Gabriel Knight 2 + Phanta 1	d	3	79.-
Gettysburg (Sid Meier)	d	2	74.-
Hattrick Wins (Win 95) *	d	2	69.-
H.E.D.Z. (Win 95)	e/d	1	79.-
Heroes of Might & Magic 2	d	5	69.-
Herrscher der Meere *	d	8	74.-
Holiday Island	d	2	69.-
Holiday Island Szenario CD	d	2	25.-
Hugo 5	d	1	65.-
IF 22 Raptor (3D fx)	d	2	84.-
Imperialismus	d	2	69.-
Imperium Galactica	d	8	74.-
Incubation (Battle Isle 4) *	d	8	69.-
Independence Day (3D fx)	d	1	55.-
Intern. Tennis Open (Win 95) *	d	4	74.-
Intervention (Win 95) *	d	8	74.-
Interstate 76 (Win 95) (3D fx)	d	2	74.-

CD SPIELE

Jack Orlando	d	3	39.-
James Bond Collection	d	2	64.-
Jedi Knight *	e	1	89.-
KKND	d	8	59.-
KKND Mission Disc (Win 95) *	d	zus	29.-
Lands of Lore 2 *	d	5	75.-
Legacy of Kain (Win 95)	d	1	69.-
Level-CD´s (3D-Action...)	e/d	ab	10.-
Leviathan	e/d	8	74.-
Links LS 98	e/d	4	79.-
Links LS Original-Kurse	e/d	je	39.-
Little Big Adventure 2	d	3	74.-
Lords of the Realm 2	d	8	79.-
Lords of the Realms 2 Mission	d	zus	29.-
Magic the Gathering *	d	5	69.-
Mass Destruction	e/d	2	65.-
Master of Orion 2	d	2	55.-
Max Montezuma *	d	3	69.-
Metalizer	d	1	49.-
M.I.A. Missing in Action	d	1	69.-
Monkey Island 3 *	d	2	84.-
Monopoly inkl. Mauspad	d	8	59.-
Monopoly Star Wars Edition *	d	6	74.-
Moto Racer (Win 95) (3 Dfx)	d	4	75.-
NBA Live 97	d	4	64.-
NBA Hangtime (Win 95) *	e/d	4	69.-
Need for Speed 2 (Win 95)	d	2	79.-
NHL Hockey 97	d	4	64.-
NHL Hockey 98 (Win 95) *	d	4	74.-
NHL Breakaway 98	e/d	4	69.-
NHL Open Ice (Win 95) *	e/d	4	69.-
Outlaws 2 (Win 95)	d	1	75.-
Outpost 2	d	8	77.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64 . Unseren Einkaufsberater erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Pazifik Admiral	d	2	69.-
Perfect Assassin	d	3	69.-
Perfect Weapon (Win 95)	d	1	75.-
Pete Sampras Tennis 97	d	4	69.-
Phantasmagoria 2	d	3	69.-
POD (Win 95) (3 D fx)	d	1	69.-
Pro Pinball - Timeshock (W95)	d	2	69.-
Rallye Racing 97	d	4	49.-
Rallye Racing 97 xTra Strecken	d	2	39.-
Raymans World	d	1	49.-
Rebel Moon Rising *	e/d	8	69.-
Red Baron 2 *	e/d	2	69.-
Redneck Rampage	e	1	69.-
Resident Evil	d	1	74.-
Sabre Ace	d	2	79.-
Shadows of the Empire (W95)	e/d	1	74.-
Shrak	e	zus	39.-
SIM City 3000 *	d	2	74.-
Space Bar* (Win 95)	d	3	69.-
Star Command	d	8	69.-
Star Trek: Generations	d	1	74.-
Star Trek: Starfleet Academy *	d	3	74.-
Starcraft *	d	8	84.-
Streets of Sim City *	d	2	79.-
Swing (Win 95)	d	6	39.-
T.F.X. 3: F22 * (Win 95)	d	2	79.-
Test Drive 4 * (Win 95)	d	2	74.-
Theme Hospital	d	2	74.-
Total Annihilation *	d	8	79.-
Tomb Raider (3D fx)	d	1	69.-
Tomb Raider 2 * (3D fx)	d	1	74.-
UEFA Champ.-League (3D fx)	d	4	59.-
Ultima Online (Win 95) *	e	5	79.-
Unreal *	d	1	79.-
Vermeer	d	2	59.-
Warlords 3	d	8	74.-
Waterworld Strategy	e/d	1	69.-
Wing Commander 4	d	1	55.-
Wing Commander 5 * (Win 95)	d	2	74.-
Worldwide Soccer (Win 95)	d	4	79.-
X-COM: Apocalypse	d	1	74.-
X-Wing vs. Tie-Fighter (3D fx)	e/d	1	74.-

Angebote

Aces of the Deep	d	2	24.-
Alien Trilogy	e/d	1	35.-
Baphomet's Fluch 1	d	3	25.-
Conquest of the New World	d	8	25.-
Creatures	d	6	39.-
Das schwarze Auge 3	d	5	10.-
Deadly Tide (Win 95)	e/d	1	39.-
Descent 2 (3D fx)	d	1	25.-
Die Fugger 2	d	8	25.-
Down in the Dumps	d	3	35.-
Dragon Lore 2	d	3	39.-
F1 Manager 96	d	2	39.-
F22 Lightning 2 *	d	2	29.-
Fantasy General	d	8	26.-
Flying Corps (3D fx)	d	2	44.-
Gene Wars	d	8	29.-
Grand Prix Manager 2	d	2	35.-
Kick Off 97	d	4	39.-
M.A.X.	d	2	39.-
MDK (3D fx)	d	1	35.-
Mechwarrior 2 (Win 95) (3D fx)	d	1	29.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Monty Python´s Ritter	d	2	25.-
Myst	d	3	49.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Pro Pinball - The Web (Win 95)	d	2	25.-
Project Paradise	d	1	25.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Rebel Assault 2	d	1	44.-
Riddle of Master Lu	d	3	24.-
Road Rash (Win 95)	d	2	29.-
Schleichfahrt	d	2	35.-
Shattered Steel	e/d	1	15.-
Sherlock Holmes 2	d	3	29.-
Silent Hunter	d	2	49.-
Silent Hunter Mission CD 2	d	zus	25.-
Star General	d	8	29.-
Steel Panthers 2	d	8	29.-
Stonekeep	d	5	25.-
Teamchef	d	2	15.-
The Dig	d	3	44.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win 95)	d	2	29.-
Time Commando	d	1	29.-
US Navy Fighters 97 *	d	2	29.-
Warcraft 2	d	8	29.-
Warhammer	d	8	26.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Worms inkl. Missions	d	8	29.-
Zork Nemesis	d	3	29.-

CD-Bundles

CROSS Sonder Bundle (Pirates Gold, F1 GP1, F15 Strike Eagle, Shattered Steel)	d	7	39.-
Die Siedler 2 Gold Edition (Die Siedler 2, Original Mission CD + 100 Welten)	d	7	79.-
Extreme Velocity (T.F.X. EF2000, AH-64 Logbow, A.T.F.)	d	2	85.-
Gold Games (DSA 1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel + 35 Topspiele)	d	7	19.-
Gold Games 2 (Z, Baphomets Fluch, Hind, Bleifuß, Apache Longbow, +21 Spiele)	d	7	39.-
Forgotten Realms Archieve (Eye of the Beholder 1+2+3, Dungeon Hack, Pools of Darkness)	e/d	7	55.-
Lucas Art Top 10 Adventures (Maniac Mansion 1+2, Indiana Jones 3+4, Loom und 5 weitere)	d	3	55.-
Mega Pack 7 (3D-Ultra Pinball, Caesar 2, Road Rash, A-10 Cuba + 6 weitere)	e/d	7	79.-
Run-Fun-Drive Pack (Rally Racing 97, Star Trek-Final Unity, PGA Euro Golf)	d	7	49.-

Hardware

Leistung pur !
Erleben Sie einen Quantensprung in Sachen Grafik und Geschwindigkeit !

Diamond Monster 3D fx 4MB	399.-
Add-On-Karte inkl. F1 & 8 weitere Spiele	
Matrox Mystique 220 MHz 4 MB RAM	289.-
Soundblaster 16 Win 97 PNP	99.-
Thrustmaster GP1 Lenkrad	129.-
Microsoft Sidewinder Force Feedback	299.-

CROSS...alles für Ihr Spiel !

Unsere Spiele des Monats:

Baphomet's Fluch 2
Die Spiegel der Finsternis !
Komplett deutsch nur **79.-**

Lands of Lore 2 *
Götterdämmerung
Komplett deutsch ...was lange währt... nur **75.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Strategie total !

Dark Reign *	d	84.-
Conquest Earth *	d	77.-
Dark Earth *	d	79.-
Pazifik Admiral	d	69.-

7th Legion Floyd * Komplett deutsch
Top-Spiele Top-Preise! nur **74.-**

Simulation total !

F1 Manager prof. *	d	69.-
Imperialismus	d	69.-
M.A.X.	d	35.-
Outpost 2 *	d	77.-

Dark Colony Demonworld Komplett deutsch
Top-Spiele Top-Preise! nur **69.-**

Sport total

Anstoß 2	d	77.-
FIFA Soccer 98 *	d	79.-
Links LS 98	e/d	79.-
NHL Hockey 98 *	d	77.-

Dominion * Constructor Komplett deutsch
Top-Spiele Top-Preise! nur **74.-**

Abenteuer total !

Jack Orlando	d	39.-
Monkey Island 3*	d	84.-
Resident Evil 3Dfx	d	74.-
Starfleet Academy *	d	74.-

Gold Games 2
Z, Tilt, Kings Quest 7, Hind, DSA 3, Bleifuß, Das Gewehr, Toonstruck, Orionburger, Indy Car 2, Air Power, Deadly Games, War Wind,
Komplett deutsch 25 CD's nur **39.-**

Ballern total !

MDK 3Dfx (!!!!!!!!!!)	d	35.-
Redneck Rampage	e	69.-
Jedi Knight *3Dfx	e	89.-
Outlaws 3Dfx	d	79.-

Zusatzlevel total !

C & C 2 Vergeltung	d	29.-
Earth 2140 Mission	d	25.-
SHRAK Mission CD	e	39.-
F1 GP2 Strecken	d	39.-

Rasen total !

F1 Racing* nur 3Dfx	d	79.-
Moto Racer 3Dfx	d	75.-
Carmageddon	d	69.-
Rally Racing 97	d	49.-

Fliegen total !

Shadows o.t. Empire	e	74.-
Extreme Assault	d	69.-
Flightsimulator '98	d	119.-
Flying Corps 3Dfx	d	44.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!


Das Haupthaus und zwei Dojos wurden auf den neuen Planeten teleportiert.

Um Krieger zu erschaffen, benötigen Sie Tone-Kristalle, die in einer separaten Anlage wachsen. Wenn Sie Ihren Heimatplaneten völlig erforscht haben, erfahren Sie den Ursprung der gegnerischen Kreaturen: Der Leviathan hat große Strukturen auf Tone-Seen errichtet, die mit der energiespendenden Substanz solche Geschöpfe ins Leben rufen. Haben Sie alle Strukturen zerstört, kann der Leviathan auf dieser Welt kein Unheil mehr anrichten. Sie stoßen auch auf eine Brücke und einen passenden Schlüssel, um Ihnen den Zugang zu einem weiteren Planeten zu öffnen. Sie sollten nach der Rückeroberung der ersten Welt eine kleine Pause einlegen und einiges von den drei Tone-Arten in dem Haupthaus einlagern. Sie sind nämlich in der Lage, Gebäude zu teleportieren, was Ihnen den Anfang auf einer neuen Welt maßgeblich erleichtert. Denn auch der Feind ruht nicht, und auf der anderen Seite der Brücke erwarten Sie oft viele Gegner und Verteidigungstürme des Bösen. Alle Anlagen, die Sie erbauen, werden meist sofort attackiert und haben äußerst begrenzte Chancen, die Angriffe zu überstehen. Lassen Sie jedoch ein Dojo auf der Oberfläche materialisieren, haben Sie sofort drei Kämpfer zur Verfügung, um Ihr Vorhaben zu unterstützen. Zwar ist es Ihnen auch erlaubt, die Schweber ohne Behausung loszuschicken, aber die Notwendigkeit, Ihre Waffen ständig neu aufzuladen, würde nur einen kurzen Zwischenstop zulassen. Sie sollten auch unbedingt Ihr Haupthaus teleportieren, da der eingelagerte Tone sofort verfügbar ist und Ihre Arbeiter nicht den langen Weg zurück zum Heimatplaneten antreten müssen.

So besiedeln Sie einen Planeten nach dem anderen, bis Sie zum Kern des Bösen vorstoßen. Dort warten die acht Siegel, die der Leviathan aufgebrochen hat und die Sie wieder schließen müssen, um das Böse zu besiegen. Jedes Siegel benötigt eine heilige Schrift, und Sie brauchen einen »Auserwählten«, der die Macht besitzt, die Siegel zu schließen. Das Ungeheuer wird auch nicht tatenlos zusehen und Ihnen viele mächtige Kreaturen auf den Hals hetzen. Um die heiligen Schriften zu bergen, brauchen Sie Artefakte: Acht alte Monumente wurden beschädigt, und die zurückgebrachten Artefakte enthüllen deren Geheimnisse.

Die Brücke zum Zentrum des Übels ist geöffnet: Das erste gebrochene Siegel, »Na Ton«, verursacht Sklaverei.

Die Bedienung des Spiels ist erfreulich einfach und komfortabel. Sie müssen nicht jeden Arbeiter einzeln befehlen, sondern nur die Gebäude in Auftrag geben. Auf einen Blick sehen Sie alle Vorhaben und wie weit sie vorangeschritten sind. Wenn Ihnen an der schnellen Fertigstellung einer Anlage besonders viel liegt, stellen Sie die Prioritätsstufe wahlweise auf »hoch« oder gar »exklusiv«, bei letzterem konzentrieren sich Ihre Arbeiter voll auf das angegebene Projekt. Etwas ungewohnt und leicht umständlich ist nur das Kommandieren der Kämpfer: Diese lassen sich nicht in Gruppen zusammenfassen, sondern treten zwangsläufig in Dreier-Formation auf. Jedes Dojo faßt nur drei Krieger, die später im Spiel auch aufgewertet werden. Sobald Sie einen Recken anklicken, befehligen Sie sofort die ganze Truppe. Riesige Schlachten finden aber selten statt, durch die begrenzte Anzahl von Schwebern ist eine große Armee eher unklug, da Sie sonst keine Arbeiter mehr besitzen. Ihre Einheiten sterben nur selten, weil Sie in kritischen Situationen von allein nach Hause fliegen, um sich von den schweren Attacken zu regenerieren. **(ab)**



ALEX BRANTE

Zu sagen, daß Sie Leviathan entweder lieben oder hassen werden, wäre doch zu einfach. Das fantasy-mäßige Ambiente mit den Sphären-Klängen im Hintergrund ist sicher nicht jedermanns Sache. Aber das Spiel bietet nicht nur eine hervorragende Steuerung, sondern auch einen in sich logischen Spielverlauf.

Grafik und Sound sind ungewöhnlich, doch nicht schlecht. Der Schwierigkeitsgrad ist variabel einstellbar, und es kommt nie zuviel Hektik oder Langeweile auf. Ich kann dem Spiel höchstens vorwerfen, daß es – nachdem ich mich eingewöhnt habe – etwas eintönig wird. Die Eroberung jedes Planeten vollzieht sich nach dem gleichen Muster. Haben Sie erstmal eine funktionierende Taktik ausgetüftelt, brauchen Sie diese nur immer wieder anzuwenden. Unterm Strich bleibt aber ein solides Spiel mit originellen Ansätzen und viel Komfort, so daß es eine gelungene Abwechslung zu den üblichen Vertretern dieses Genres bietet.

LEVIATHAN – THE TONE REBELLION

Hersteller:	Funsoft	**Empfohlene Hardware:**
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/90, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer (an einem PC), bis vier (per Netzwerk)	**Benchmark:** ①②③④⑤
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Strategiespiel für Profis

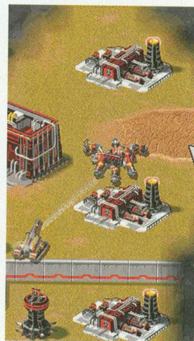
7TH LEGION

Endzeitstimmung auf der Erde, zwei Gruppen von Überlebenden kämpfen um die Weltherrschaft. Auch wenn Ihnen dieses Szenario bekannt vorkommen mag, hat »7th Legion« doch noch eine Menge innovativer Ideen zu bieten.



Für jedes neues Echtzeit-Strategiespiel stellt sich die große Preisfrage: »Was unterscheidet dieses Produkt von allen anderen?« Schon vor dem ersten Start von »7th Legion«, beim Durchlesen des Handbuchs, lassen sich hier zwei frappierende Unterschiede feststellen. Zum einen kümmern Sie sich nicht um den Abbau von irgendwelchen Ressourcen, sondern nehmen das lebensnotwendige Geld nur durch den Abschuß gegnerischer Einheiten oder durch herumliegende Kisten ein. Zum anderen kommen insgesamt 52 Karten zum Einsatz, die Sie zur rechten Zeit ausspielen müssen. Wir reden nicht von irgendwelchen Landkarten, sondern Ereigniskarten, die Sie schon in ähnlicher Form von diversen Brettspielen her kennen.

Mit der Wahl zwischen der siebten Legion und den sogenannten »Auserwählten« stehen dann unterschiedliche Einheiten zum Erreichen der jeweils 16 Missionsziele bereit. Nur selten bekommen Sie die Chance, eine »Command & Conquer«-ähnliche Basis aufzubauen. Oft ist nur eine begrenzte Zahl beweglicher Einheiten verfügbar. Mal müssen Sie eine gegnerische Basis zerstören, hier und da gibt es auch Innenmissionen, wo Sie mit Elitetruppen gegen eine Horde von Wachen ein Gebäude infiltrieren.



Mit dem Einsatz einer Chaos-Karte spielt der Venom-Typhoon verrückt und greift eigene Einheiten an.

Sie stellen recht früh fest, daß ohne genaue Kenntnis der Auswirkungen der Karten manche Missionen aussichtslos bleiben. Am Start jeder Mission haben Sie drei überlebenswichtige Ereigniskarten. Dazu gesellen sich weitere bei jeder zweiten Budgetzuweisung. Scheitern Ihre Truppen, beginnen Sie die Mission von neuem. Sie werden bemerken, daß Sie nicht immer die gleichen Karten erhalten. Das kann sehr wohl bedeuten, daß Sie ein Quentchen Glück beim Start brauchen, um eine gestellte Aufgabe überhaupt zu bewältigen.

Erfahrene Echtzeit-Strategen, die von diesen Zufallskarten nicht angetan sind, werden sich beim Basisausbau und den verschiedenen Einheiten trotzdem heimisch fühlen. Neben einer Art Bauhof errichten Sie Kasernen und Fahrzeugfabriken, Krankenhäuser und Reparaturwerkstätten. Beide Seiten können auf die gleichen Gebäudetypen zu identischen Preisen zugreifen, inklusive einem Hi-Tech-Labor. Mit letzterem werten Sie – natürlich für einen saftigen Preis – Ihre anderen Gebäude auf, die dann stärker ausgerüstete Einheiten produzieren und effizienter arbeiten. Vieles, wie der nachwachsende Nebel, das Gruppieren von Truppen und das mit Schluchten durchzogene Terrain, erinnert stark an bekannte Vertreter dieses Genres. Einige Innovationen lassen jedoch aufhorchen: So haben Sie die Wahl zwischen drei Bewegungsmodi. Treffen Ihre Einheiten auf dem Weg zum Zielpunkt auf gegnerisches Feuer, werden sie es ignorieren, wenn sie defensiv eingestellt sind. Haben Sie Ihren Jungs eine aggressive Haltung befohlen, beseitigen Sie Störfaktoren sofort, und Ihre Kämpfer gewinnen Erfahrungspunkte.

7th Legion erlaubt sowohl Modem- als auch Netzwerkverbindungen für Mehrspielerpartien. Der »Host« bestimmt die Technologiestufe, Gegner-KI und Anfangscredits des Spiels. Neben der Weltherrschaft steht auch der beliebte »Capture the flag«-Modus zur Wahl. Löblich ist die Option für Einzelspieler, gegen einen PC-kontrollierten Gegner auf den Mehrspielerkarten anzutreten, und zwar in drei Schwierigkeitsstufen. **(ab)**



Dies ist die letzte Bastion der 7th Legion – interessanterweise verwirrt das Spiel Sie, indem es auf dem Radar die roten Truppen blau, und die blauen orange kennzeichnet.



Die Elitesoldaten der siebten Legion räumen in der unterirdischen Basis ganz schön auf.



Ein kleines Gemetzel zwischen einem Crusador-Panzer und einem Dominator-Mech.

ALEX BRANTE

So richtig überzeugen kann mich das Spielprinzip von 7th Legion nicht. Mal davon abgesehen, daß die Ereigniskarten sehr ungewöhnlich für das Genre sind, stört mich auch die Steuerung. Meine Einheiten reagieren manchmal nicht auf Befehle oder machen sich aus dem Staub, um in den sicheren Tod zu laufen, während ich gerade mit dem Basisausbau beschäftigt bin. Der Schwierigkeitsgrad ist fast an der Schmerzgrenze angesetzt, was natürlich auch an den Karten liegt. Wer alles andere richtig macht, aber eine essentielle Karte zum falschen Zeitpunkt ausspielt, hat die Mission schon so gut wie verloren. Zudem provoziert die vorherrschende Hektik weitere Fehler, die Spielgeschwindigkeit läßt sich ärgerlicherweise nicht variieren.

Auf der Haben-Seite bietet 7th Legion viele Innovationen. Die gelegentlich lästigen Karten funktionieren auch häufig wie die Zaubersprüche aus Warcraft 2 und können für viel Aufregung sorgen. Stupide Massenschlachten führen kaum zum Erfolg, die unterschiedlichen Einheiten müssen taktisch klug eingesetzt werden. Ungünstig für Microprose ist das gleichzeitige Erscheinen der hochklassigen Konkurrenz in Form von Dark Reign und Total Annihilation. Auch wenn diese momentan vorzuziehen sind, kann 7th Legion mit interessanter Abwechslung aufwarten.

7TH LEGION

Hersteller:	Microprose	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer (an einem PC), zwei (per Modem), bis vier (per Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

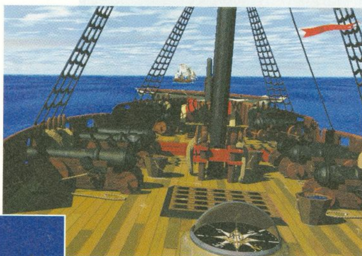


Strategiespiel für Einsteiger

PIRATES: CAPTAIN'S QUEST

Während Taschendiebe, Raubmörder und Vergewaltiger auf der ganzen Welt kein besonders positives Ansehen genießen, gibt es eine nicht enden wollende Romantisierung des Freibeutertums. Auch »Pirates: Captain's Quest« stimmt ein in den Lobgesang aus und von rauhen Seemannskehlen.

Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, Pirat zu sein: Viel frische Seeluft, spannende Abenteuer, glitzernde Schätze, interessante Tiefseetouren beim Kielholen, Skorbut und was sonst noch so ein Seemannsdasein lebenswert macht. »Pirates: Captain's Quest« ist eigentlich ein Lernspiel für Kinder, gibt jedoch auch älteren Semestern mit ausgeprägten Seeräubertendenzen das Steuerruder in die Hand und den Dreispitz auf den Kopf. Als Kapitän einer Piratenfregatte durchqueren Sie die Karibik, überfallen umherdümpelnde Schiffe und hüten sich, den monatlichen Beitrag in die Rentenkasse zu zahlen. Ihr Ziel: eine ordentliche Menge Schiffe zu kapern und einen zu Spielbeginn festgelegten Batzen Gold zu verdienen. Das ganze Spektakel orientiert sich hierbei an Urväterchen »Pirates« von Microprose. Nur daß Sie Ihre Fregatte im Gegensatz dazu, nicht aus der bekannten isometrischen Draufsicht steuern. Vielmehr stehen Sie mit beiden Beinen fest auf dem Deck und bugsieren das schaukelnde Gefährt über dreidimensionale Meere, während Ihre virtuelle Crew dreckige Seemannslieder grölt. Sind andere Schiffe in Sicht, macht sich der Ausguck lauthals bemerkbar. Willigen Sie in ein Seegefecht ein, schaltet die Ansicht um, und allen Pirates-Fans bietet sich ein gewohnter Anblick: Zwei kleine Schiffe aus der Vogelperspektive umkreisen einander und beharken sich gnadenlos mit Kanonenkugeln. Haben die beiden hölzernen Kontrahenten erstmal Rammkurs eingeschlagen und sich daraufhin ineinander verkeilt, beginnt die eigentliche Kaperung. Auf der Brücke duellieren sich die beiden Kapitäne auf Leben und Tod. Der Sieger zieht mit der Ladung des Gegners von dannen und verhökert sie im nächstgelegenen Hafen. Das einzig wirklich neue Element gegenüber dem Original stellt die »Piraten-Datenbank« dar. Ein Logbuch enthält allerlei lehrreiche Informationen in geschriebener und gesprochener Form über die Piraten und ihr nicht immer einfaches Leben. (vs)



Schiff ahoi: Wenn die Engländer nicht beidrehen, sprechen gleich die Kanonen.



Selbst die Seeschlachten erinnern stark an Sid Meiers Pirates.



Seit Kapitän Elaine aus Monkey Island herrscht Gleichberechtigung an Deck: zwei Piratenbräute beim Säbelrasseln.

VOLKER SCHÜTZ

Ich habe Sid Meiers Pirates ungeheuer gerne gespielt. Und selbst die Tatsache, daß die Multimedia-Abteilung von Discovery Channel das alte Spielprinzip in Absprache mit Microprose wieder aufbereitet, kann einen Seemann wie mich nicht erschüttern. Ganz im Gegenteil, ich bin ob der mehr oder weniger kindgerechten Umsetzung gerührt. Die eingestreuten Informationen beispielsweise werten das Spiel deutlich auf. Vor allem deswegen, weil sie definitiv über die Allgemeinplätze des Freibeutertums hinausgehen. Ich wußte vorher jedenfalls noch nicht, daß Piraten im Dunklen aßen, um die Maden und Würmer in ihren Gerichten besser ertragen zu können.
Ärgerlich ist hingegen, daß viele Elemente des Originals nicht beibehalten wurden: Ich vermisse die Wahl der Waffen bei den blutigen Säbelduellen, die gefährliche Schatzsuche im Landesinneren oder das Ausbeuten und Erobern von wohlhabenden Städten. Weiterhin beschränkt sich die eigene Flotte auf ein einzelnes Schiff. Echte Kaperfahrten sind somit nicht drin. Dieses abgespeckte Pirates ist für alternde Vollblutpiraten zu einfach, für die neun Jahre alte Zielgruppe wahrscheinlich zu komplex. Schade eigentlich, denn mit einer exakteren Umsetzung hätte dieses Programm durchaus auch für eingeschworene Pirates-Fans eine echte Bereicherung sein können.

PIRATES CAPTAIN'S QUEST

Hersteller:	Discovery Channel	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG




Designed for
Microsoft
Windows 95

Strategiespiel für Einsteiger

TERRA INC.

Ein paar Schwalben allein machen bekanntlich noch keinen Sommer, und anderthalb interessante Ideen genügen auch nicht, um ein ansonsten mäßiges rundenbasiertes Hexfeld-Strategical in höhere Wertungsregionen zu hieven.

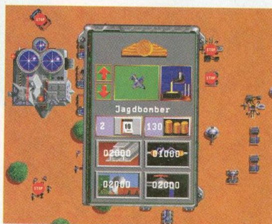


▲ Während des Schlagabtauschs informieren zwei Minifenster über die entstandenen Schäden.

Die im 28. Jahrhundert angesiedelte Hintergrundgeschichte berichtet von der Marskolonisierung durch zwei Bevölkerungsgruppen. Um einem drohenden Kometeneinschlag zu entgehen, muß sich die vom Spieler betreute Seite durch eine mit zwanzig Einsätzen bestückte Kampagne kämpfen. Begleitet werden die Kämpfer von der mobilen Basis Terra Inc., dem zugleich einzigen Gebäude des Spiels. Dieses fungiert als Produktionsstätte für insgesamt 34 Truppentypen (Infanterie, Jäger, Flak ...), die Land und Luft unsicher machen. Ihre Existenz verdanken sie den drei Rohstoffen Holz, Wasser und Erz, die wiederum aus den Wäldern sowie den zuvor errichteten Minen und Brunnen stammen. In Ermangelung einer Automatikfunktion müssen Sie Ihren Transportern in jeder Runde erneut den Auftrag erteilen, zwischen den Rohstoffquellen und der Basis hin und her zu pendeln. Praktisch ist, daß sich in der beklickbaren Basis beliebig viele Bauaufträge auf einmal vergeben lassen. Unpraktisch ist dagegen, daß diese nicht wieder zu stornieren sind und keinerlei Statistik über die bereits bestellten Fahrzeuge informiert. Die Panzer, Düsenjets und Artilleristen sind im Point-und-klick-Verfahren über die von oben gezeigte und extrem schmale Hexfeldkarte zu manövrieren. Die jederzeit sichtbaren feindlichen Truppen nehmen Sie noch im selben Zug unter Beschuß. Mit jeder Attacke steigt die Kampfkraft der beteiligten Einheit, erlittene Beschädigungen lassen sich an Ort und Stelle durch einige Runden Wartezeit wieder ausbügeln. **(md)**



Das rechts oben postierte Rodungsfahrzeug hat 600 Einheiten Holz geladen und ist vor dem braunen Untergrund kaum auszumachen.



Am linken Bildrand prangt die soeben aktivierte mobile Fabrik Terra Inc., Einheiten mit einem roten Stop-Zeichen wurden bereits bewegt.

MANFRED DUY

Erneut wurde eine gute Grundidee durch viele kleine Detailmängel verschenkt. Damit meine ich nicht mal so sehr die lausigen Animationen und die stereotype Brachial-Akustik, die beide an längst vergessene Amiga-Zeiten erinnern. Auch der mäßige Mehrspielermodus, in dem dieselben Karten und Truppen des Solospiels zum Zuge kommen, vergessen wir mal. Daß Freund und Feind aufgrund ihrer fast identischen Optik nur schwer zu unterscheiden und vor dem farblich ähnlichen Untergrund teils kaum auszumachen sind, ist da schon ärgerlicher. In Ermangelung jeglicher Hotkeys übersah ich des öfteren mehrere Fahrzeuge. Dies ist allerdings auch nicht weiter schlimm, da der Computer mit einer ausgesprochenen Dämlichkeit agiert: So wirft er seine Truppen stets völlig unkoordiniert als Einzelkämpfer in die Schlacht, wo sie dann regelmäßig dem konzentrierten Kreuzfeuer meiner geballten Streitmacht erliegen. Die ebenso stupide wie erfolgversprechendste Taktik besteht ergo darin, zunächst zu warten, bis der Gegner seine Ressourcen verheizt hat, um ihn dann mit einer kampferfahrenen Übermacht niederzuwalzen. Statt 60 Mark in diesen strategischen Azubi zu investieren, empfehle ich den Griff zu ausgereifteren und mittlerweile zum Spartarif erhältlichen digitalen Feldherren wie Battle Isle 2 oder dem (zeitweilig indizierten) Panzer General.

TERRA INC.

Hersteller:	New Generation Software	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium/90, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (nacheinander an einem PC)	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

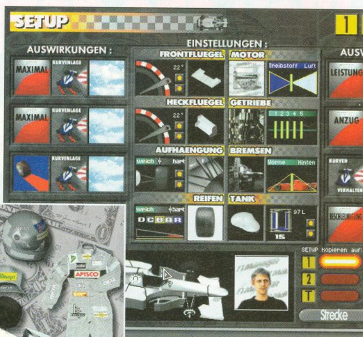
Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Schlecht
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	–

PC PLAYER WERTUNG



Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

F1 MANAGER PROFESSIONAL


▲ Auch mit den besten Fahrern und Ingenieuren haben Sie kaum Siegchancen, wenn Sie sich nicht um die Wagen-Einstellungen bei jedem Rennen kümmern.

Deutschland bleibt im Formel-1-Fieber. Zwar können Heinz-Harald Frentzen und der »kleine Schumi« nicht völlig überzeugen, dafür läuft der Ferrari des Perfektionisten Michael Schumacher wie geschmiert.


Etwas schöner als beim Vorgänger und genauso wichtig: Nur mit zahlungskräftigen Sponsoren sichern Sie die finanzielle Seite.

Die anhaltende Euphorie für den Rennsport ist sicher ein Grund für Software 2000, seinen »F1 Manager« in einer neuen Version wieder aufleben zu lassen, wie schon in der Ausgabe 10/97 berichtet. Beim Anhängsel »Professional« werden natürlich Erinnerungen an den »Bundesliga Manager« wach, der seinen Vorgänger radikal in den Schatten stellte. Diesmal sind die Veränderungen eher subtiler Art, was auf den ersten Blick den Käufer enttäuscht, aber langfristig den Spielspaß anhebt.

Software 2000 war nicht bereit, die exorbitant hohen Lizenzgebühren zu zahlen, um mit den Originalnamen aufzuwarten. Unser Vorzeige-Sportler Michael Schumacher heißt demnach nun also Schuster, und bei manchen Namen können Sie nur vermuten, wer überhaupt gemeint ist. Der eingebaute Editor, der diesem Mißstand Abhilfe schafft, ist leicht zu bedienen. Er erlaubt Ihnen, nicht nur die Namen auf den aktuellen Stand zu bringen, sondern sogar die Fähigkeiten der Fahrer zu beeinflussen. Da Sie eigene PCX-Bildchen importieren können, dürfen Sie auch selbst an den Start gehen: Im PC-Player-Team ist Volker Schütz übrigens der herausragende Fahrer (er drängelt auf der Autobahn jeden ab). Falls Sie schon den alten F1 Manager besitzen und Ihnen die ganze Sache zu anstrengend ist, können Sie dessen Dateien auch flugs importieren.

Sollten Sie schon zum langfristigen Leserstamm gehören und die Hefte auch fleißig sammeln, lohnt es sich auf jeden Fall, die Tests in den Ausgaben 8/96 und 11/96 noch einmal durchzulesen. Viele Menüs haben sich kaum oder gar nicht geändert, und viele Optionen wurden eins zu eins übernommen. So lassen sich wieder Spielziele wie die Anzahl der WM-Punkte vor Beginn festlegen, Sie suchen Vertragspartner und Sponsoren oder sichern sich ein Zubrot mit Merchandising.

Der Schwierigkeitsgrad ergibt sich aus der Wahl des Teams: Sowohl die Ingenieure als auch die Fahrer und die finanziellen Mittel sind bei einem Top-Team besser als in einem kleinen Rennstall, der sich zu etablieren versucht. Die Qualität Ihrer 15 Wagenteile präsentiert sich in der bewährten Sternchen-Form (PC Player ist begeistert !) – vor allem die erste Saison wird ähnlich wie beim Vorgänger verlaufen.

Um Sie langfristig bei der Stange zu halten, ändert sich nun jedes Jahr das Reglement. Teile müssen dann kleiner oder leichter werden, und Ihre schönen Entwicklungen landen auf der Müllhalde. Um in kürzerer Zeit neue Komponenten zusammenzubauen, können Sie mehr Personal einstellen. Da nun aber die Kapazitäten begrenzt sind, benötigen Sie erst teure neue Gebäude. Die Programmierer haben zudem an der Grafik gefeilt: Sowohl die vollbeklebten Feuerstühle als auch die eigentliche Renngrafik sehen nun etwas schöner aus. Ein bißchen übersichtlicher sind vor allem die acht Einstellungen, die Sie vor jedem Rennen zu optimieren haben: Die Front- und Heckflügel, die Aufhängung und Reifenhärte, das Luft-Treibstoffgemisch sowie die Übersetzung und die Bremsverteilung. Dazu kommt noch die Boxenstop-Strategie, die sich je nach Wetterlage ändern kann. Fast machtlos verfolgen Sie dann, wie sich Ihre beiden Fahrzeuge im Feld behaupten. Beim Boxenstop gewinnen Sie etwas Zeit, wenn Sie diesen selbst in die Hand nehmen. Indem Sie die Mechaniker

ERSTE HILFE

- **Denken Sie früh daran, die Verträge mit Ihren Fahrern und Ingenieuren zu verlängern, ansonsten stehen Sie schnell alleine da und müssen auf schlechteres Personal zurückgreifen. Umgekehrt gilt, früh an Ihren Wunsch-Fahrer heranzutreten.**
- **Sollten Sie sich für ein Top-Team entschieden haben, stellen Sie alle Automatik-Funktionen auf maximale Qualität ein. Das gilt auch für die Produktion (siehe Untermenü Fabrik).**
- **Beträgt die Asphalttemperatur über 25 Grad Celsius, wird eine Ein-Pitspot-Strategie gefährlich. Das ist auch von der Fahrweise Ihrer Stars, der Länge und dem Kurvenreichtum der Strecke abhängig.**



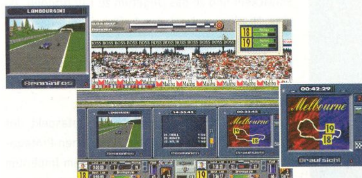
Um Ihre begrenzten Kapazitäten zu vergrößern, erteilen Sie Aufträge zur Errichtung neuer Gebäude.



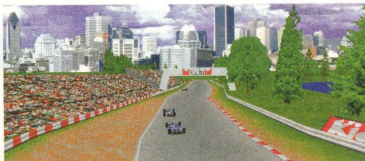
Das FIA-Reglement ändert sich jährlich und kann für ziemlich böse Überraschungen sorgen.

per Mausklick dirigieren, holen Sie mit einiger Übung essentielle Zehntelsekunden heraus.

Ohne Ihre Wagen ständig weiterzuentwickeln, stehen Ihre Chancen im stark besetzten Renn-Zirkus schlecht. Glücklicherweise hat Software 2000 an Automatik-Funktionen gedacht, die diesen Job quasi an Ihre Ingenieure delegieren. Trotzdem wartet noch genug Arbeit auf den Spieler, was Einsteiger abschrecken könnte. Nach der Vorbereitung hetzen Sie naturgemäß von Rennen zu Rennen und könnten dabei vergessen, die Verträge mit Ihren Angestellten zu verlängern. In der zweiten Saisonhälfte tritt die Konkurrenz an Ihre Leute heran, und wenn Sie nicht aufpassen, stehen Sie in der nächsten Saison fast ohne Team da. Am schwersten ist es jedoch, die Wagen optimal auf die Strecke einzustellen. Sie benötigen einiges an Erfahrung, bis Sie die Pole-Position herausfahren und souverän das Rennen kontrollieren können.



Auch bei schneller Spielgeschwindigkeit sorgt die Rennübersicht für alle Informationen: Das linke Kästchen zeigt sämtliche wichtigen Ereignisse an, das rechte die Plazierung Ihrer Fahrer auf der Strecke.



Die Renngrafik ist für ein Managerprogramm wirklich gut gelungen.



Ohne die neu hinzugekommenen Automatik-Funktionen hätten Sie viel mehr Arbeit bei der Entwicklung der Wagenteile.

Der neue Mehrspielermodus ist wie in so vielen Managerspielen extrem zeitaufwendig, da Sie hintereinander an einem Rechner antreten. Immerhin lassen sich Zeitlimits festlegen, um das Geschehen zu beschleunigen, trotzdem wäre eine Nullmodem- oder Netzwerkunterstützung wünschenswert. **(ab)**

ALEX BRANTE

Die beste Nachricht ist sicherlich, daß der F1 Manager Professional so gut wie bug-frei ist – nur einmal ist mir das Spiel abgestürzt, ansonsten hatte ich keine nennenswerten Schwierigkeiten. Daß die Programmierer die Benutzeroberfläche kaum verändert haben, erzeugt einen etwas faden Beigeschmack – besonders schick finde ich die Hauptmenüs nämlich nicht. Auch sonst hat sich nicht allzuviel getan, ein bißchen mehr Vielfalt hätte nicht geschadet.

Andererseits bietet Software 2000 eine Upgrade-Option für Besitzer des Vorgängers an, und außerdem ist das Spiel als durchaus realistisch zu bezeichnen – natürlich verfüge ich nur über das Wissen, das mir Kai Ebel und Jochen Maas vermittelt haben. Für Fans von Managerspielen und der Formel 1 ist das Spiel eine klare Empfehlung wert, auch wenn die Einarbeitungszeit trotz des verbesserten Handbuchs etwas länger dauert. Umso befriedigender ist dann der erste WM-Sieg.

F1 MANAGER PROFESSIONAL

Hersteller:	Software 2000	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/90, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (nacheinander an einem PC)	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Schlecht
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	–

PC PLAYER WERTUNG



Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SHADOWS OF THE EMPIRE



Nach Veröffentlichung der Star-Wars-Special-Edition wird es voraussichtlich noch eine ganze Weile dauern, bis die ersten drei Episoden der bekannten Trilogie erscheinen. Ungeduldige Fans dürfen sich mit »Shadows of the Empire« die Wartezeit versüßen.

Eigentlich hatte Dash Rendars Karriere mit einer kleinen Nebenrolle im »Krieg der Sterne«-Comic »Schatten des Imperiums« angefangen. Doch schon kurze Zeit später kämpfte der dubiose Schmuggler in einer waschechten Hauptrolle auf dem Nintendo 64 gegen das finstere Imperium. Sein Erfolg sorgte dafür, daß er nun auch auf dem PC für Frieden, Freude und die Rebellion streiten darf. Konkret heißt dies, daß er die Pläne des bösartigen Prinzen Xizor durchkreuzen muß. Dieser außerirdische Grünling ist nämlich ziemlich hinterhältig: Er wagt es, seine Intrigen zwischen den eigentlichen Bösewichten Darth Vader und dem Imperator zu stricken. Schnell zeigt sich hier für die tapferen Rebellen, daß der Feind des eigenen Feindes nicht unbedingt die Bezeichnung »Freund« verdient. Xizor versucht zwar, Darth Vaders Platz einzunehmen. Das würde die Rebellen nicht unbedingt stören, wenn er nicht dazu den jungen Skywalker töten wollte. Somit hat Dash zwei wichtige Aufgaben: Kindermädchen für den Azubi-Jedi zu spielen und Xizor ein für alle Mal auf die Finger zu klopfen.

In »Shadows of the Empire« fügen sich verschiedene Elemente zu einem Spiel zusammen. Missionen in 3D-Shooter-Manier reihen sich nahtlos an Weltraum-Ballereien der Marke »Rebel Assault« und Rennspielelemente an. Gerenderte Zwischensequenzen erzählen die Hintergrundgeschichte weiter und bilden so den Kitt, der die unterschiedlichen Spielabschnitte zusammenhält.



Dash Rendar verdient auf Hoth seine ersten Lorbeeren.

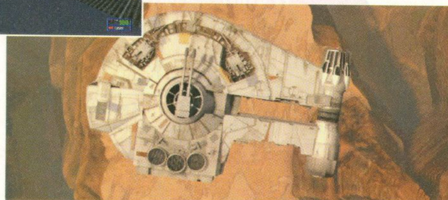
Sie beginnen Ihre erste Mission mit Dash Rendar auf dem Eisplaneten Hoth. Dort wehren Sie in einem Snowspeeder die Angriffe des Imperiums auf einen Rebellenstützpunkt ab. Wahlweise sitzen Sie im Cockpit des aus Film und Fernsehen bekannten Gleiters oder verfolgen seine Bahnen über diverse Außenansichten. Fröhlich schießen Sie auf feindliche Überwachungsdrohnen oder herumstaksende AT-ST. Riesige AT-ATs zerstören Sie dem Filmvorbild gleich, indem Sie einen Haken an einem Bein verankern, geschickt die anderen Stahlstampfer damit umwickeln und so das Ungetüm zu Fall bringen. Ist eine Mission erstmal geschafft, sichert das Programm den Spielstand automatisch und läßt Dash Rendar seinen Kampf fortsetzen. Innerhalb der Missionen dürfen Sie wie beim Konsolenvorbild allerdings nicht speichern.

Ihre zweite Aufgabe bildet den Hauptaspekt des Spiels. Sie verfolgen unseren rebellischen Protagonisten bei seinen Versuchen, zu Fuß dem Imperium zu trotzen. Wieder liegt die Entscheidung bei Ihnen, ob Sie Dash aus einer »MDK«-ähnlichen Rückansicht sehen oder in typischer »Hexen«-Manier imperialen



Keine Angst, Sie müssen nicht gegen den Sternenzerstörer kämpfen. Nur gegen die TIE Fighter, die von diesem starten.

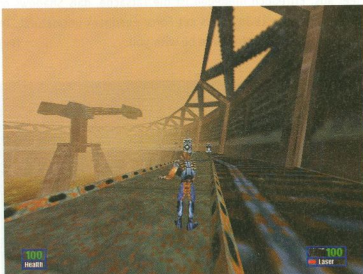




Von innen(Bild oben) wie von außen (Foto unten): Dashs Gefährt ähnelt doch stark dem Falcon von Han Solo.

Sturmtruppen und Kopfgeldjägern auf den Leib rücken wollen. Hierbei sind jedoch – ungewöhnlich für eingefleischte 3D-Action-Spieler – die Waffen Ihres Bildschirm-Egos nicht zu sehen. Normalerweise würde dies das Zielen auf gegnerische Einheiten zu einem völlig unmöglichen Unterfangen geraten lassen. Glücklicherweise peilt Mister Rendar seine Opfer automatisch an. Sie brauchen also nur in deren Richtung zu zielen und in aller Ruhe die Lichtlein Ihrer Polygon-Feinde auszublasen.

Ansonsten düst unser Held durch die recht linearen Level und löst kleine »Rätsel« wie das Umlegen von Schaltern und Drücken von Knöpfen. Weiterhin liegen etliche Jump-and-run-Etappen zwischen ihm und dem an jedem Level-Ende wartenden Oberbösewicht. Im Verlauf des Spiels erhält Dash sogar ein Jetpack, das ihm wie Boba Fett erlaubt, große Distanzen im freien Flug zurückzulegen. Dies gestaltet die aufwendigen Hüpfpartien etwas geruhsamer. Apropos Boba Fett: Der wartet auf dem Raumhafen von Gall höchstpersönlich in seinem Schiff Slave One auf unseren Rebellen. Andere Endgegner sind zum Beispiel riesige Zweibeiner, durchgedrehte Laderoboter oder androide Kopfgeldjäger. Insgesamt werten gerade die großen beweglichen Objekte die einzelnen Level auf: Während sich Dash gegnerische Truppen



Auf Ord Mantell jagen Sie den Kopfgeldjäger IG-88.

ROLAND AUSTINAT

Sapperlot! Ich hätte nie gedacht, daß eine Umsetzung eines N64-Titels in einer solch guten Qualität machbar wäre. Wenn Sie eine 3Dfx-Karte besitzen, gibt Ihnen Shadows of the Empire mit seiner Überflieger-Grafik die Gelegenheit schlechthin, um bei Ihren Freunden mächtig Eindruck zu schinden. Und dann die Musik: Pompöser und imposanter als alles, was ich bisher in einem Computerspiel gehört habe – kein Wunder, denn hier hat LucasArts direkt die instrumentalen Filmvorlagen von John Williams eingebaut.

Auch nach dem ersten Begeisterungstaumel macht das Spiel Laune. Manche Sequenzen sind für meinen Geschmack ein wenig kurz, aber so kommt wenigstens keine Langeweile über ewig lange, monoton gebastelte Level auf. Volkers Kritik über einen zu linearen Spielaufbau mag nicht ganz unberechtigt sein – aber als Fan der beiden Rebel Assaults und dem coolen Wetlands mag ich Shadows und spiele eifrig bis zur nächsten Zwischensequenz weiter. Wenn es ein Spiel gibt, das den Kauf einer 3Dfx-Grafikkarte rechtfertigt, dann ist es Shadows of the Empire – also fangen Sie schon mal mit dem Sparen an.

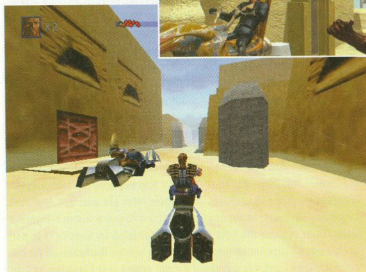
IM VERGLEICH

	SHADOWS OF THE EMPIRE	MDK	REBEL ASSAULT 2
Präsentation	Sehr gut	Gut	sehr gut
Spieltiefe	Durchschnitt	Sehr gut	Durchschnitt
Ausstattung	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort	Schlecht	Durchschnitt	Schlecht
Multiplayer	nicht vorh.	nicht vorh.	nicht vorh.
Wertung	★★★★	★★★★	★★★★

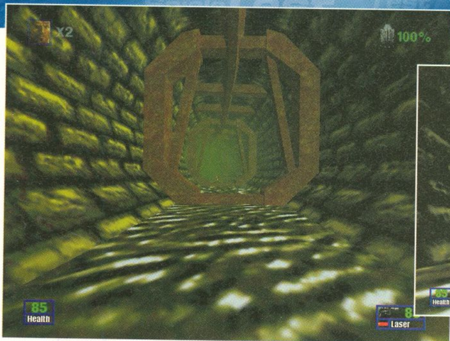
Im Prinzip handelt es sich bei Shadows of the Empire um ein spieltechnisch weiterentwickeltes Rebel Assault 2. Klar, die 3D-Grafik sieht viel cooler aus, aber das lineare Grundgerüst heißt immer noch »Baller auf alles, was sich bewegt«. Etwas mehr Interaktion als bei den vorberechneten Flugbahnen aus Rebel Assault bieten beispielsweise die Snowspeeder-Einlagen auf Hoth. Dash Rendar kann sich sogar in den Action-Sequenzen auf Hoth oder Ord Mantell frei bewegen, dennoch sind diese Level ählich geradlinig wie die in MDK zusammengezimmert. Letzterem fehlen allerdings die schmückenden Zwischensequenzen, die den größten Reiz der PC-Fassung von Shadows of the Empire ausmachen. Hiermit hebt sich dieses außerdem von der weniger opulenten Nintendo-64-Version ab.

vom Leib hält, startet der Falcon aus der Rebellenbasis auf Hoth. An anderer Stelle fliegt eine imperiale Raumfähre über unseren Helden hinweg. Solche Begegnungen füllen die einzelnen Etappen mit Leben und erwecken das Gefühl, in einer realistischen, dynamischen Umgebung umherzuspazieren.

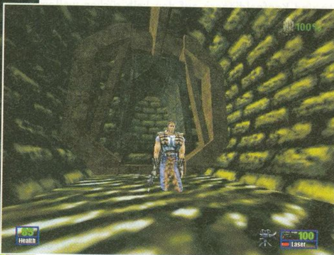
In einer leicht modifizierten Version des 3D-Action-Parts begibt sich Mister Rendar auf die Suche nach Boba Fett auf Ord Mantell. Hier rast er auf einem Güterzug durch die vorbeizischende Landschaft. Die Hauptaufgabe lautet verblüffenderweise: Überleben. Dash duckt sich unter Leitsignalen hinweg, springt von Waggon zu Waggon und erschießt auftauchende Flugdrohnen und Wachroboter. Ein weiteres, völlig eigenständiges Spielprinzip bietet eine Mission in Mos Eisley. Dash flitzt mit einem Speederbike durch die aus dem Film bekannte Hafenstadt. Er jagt eine Horde Biker, die Luke Skywalker töten wollen. Mit umwerfend rasanter Geschwindigkeit düst er durch die engen Gassen, immer auf der Suche nach Gegnern, die mitsamt ihrer Vehikel vor die Wand geschubst werden wollen. Somit hat Shadows of the Empire kaum mehr Gemeinsamkeiten mit Rebel Assault,



Ähnlich der Comic-Vorlage versucht Dash in Mos Eisley Luke Skywalker vor einer Horde wildgewordener Biker zu beschützen.



Entweder Sie spielen Dash aus der Ich-Perspektive ...



... oder von der Außenansicht.

in dem es einzig und allein um das Durchfliegen von vorberechneten Flugrouten ging. Allein eine Mission, in der es gilt, eine festgelegte Anzahl TIE Fighter und TIE Bomber abzuschießen, weckt milde Assoziationen. Außerdem dürfen Sie, wie schon bekannt, vier verschiedene Schwierigkeitsgrade einstellen. Somit sollte Shadows of the Empire auch Einsteiger nicht überfordern. Weiterhin gibt es in jedem Level sogenannte Challenge Points zu sammeln, welche die Anzahl der vorhandenen Leben aufstocken. Gerade in schwereren Stufen kommen diese also sehr gelegen. Die Musik, die sich in Form von Audio-Tracks auf der CD befindet, ist übrigens dem Original-Soundtrack zum Film entnommen. Bei echten Fans sorgt sie auch über die heimische Stereoanlage für Freude und das echte Star-Wars-Feeling.

Technik-Tip: Shadows of the Empire benötigt zwingend einen 3D-Beschleuniger. Unterstützt werden Karten mit dem 3Dfx-Voodoo-, dem Rendition-Verite-1000- und Permedia-2-Chipsatz. Allerdings bringt nur der 3Dfx die volle Leistung. Sowohl Rendition- als auch Permedia-Besitzer müssen mit Einbußen wie etwa fehlendem Nebeleffekt, schlechter Performance und Bildausfall bei einer Auflösung von 512 mal 384 rechnen. Wer eine Matrox Mystique oder eine Virge sein eigen nennt, geht leider komplett leer aus. Erfreulich hingegen ist die Tatsache, daß Shadows of the Empire bereits Joysticks mit Force-Feedback unterstützt. In diesem Sinne: May the force be with you. (vs)

VOLKER SCHÜTZ

Meine Meinung zu Shadows of the Empire ist zwiegespalten. Zum einen bin ich ein echter Star-Wars-Fan, zum anderen mag ich aber gerne 3D-Shooter. Und gerade dieses Element des Spiels ist nur mangelhaft umgesetzt. Mit einer Kameraeinstellung, die à la Tomb Raider den Rücken des Freizeitrebellen Dash zeigt, erweist sich die Steuerung als ungenau. Bei Drehungen mit der Maus macht der gute Dash viel zu oft einen von mir unbeabsichtigten Seitenschritt und stürzt armerudernd in die Tiefe. Spiele ich aus seiner Perspektive, sind Sprünge nur noch schwer abzuschätzen und Gegner schlecht auszumachen. Insgesamt zeichnen sich die Level durch langweilige Wandtexturen und extrem linearen Aufbau aus.

Die anderen Etappen, die unser Held zurücklegt, wie etwa der Speederbike-Ritt in Mos Eisley oder dem Flug im Snowspeeder über Hoth, entsprechen schon mehr meinem Geschmack. Das Spielprinzip erweist sich zwar als äußerst simpel, ist letztendlich aber doch einiges von der Primitivität Rebel Assaults entfernt. Raumkämpfe auf festgelegten Flugbahnen gibt es prinzipiell nicht mehr. Nur ein einziges Mal muß sich Dash ein entsprechendes Gefecht mit wildgewordenen T-Fightern liefern. Der eigentliche Reiz findet sich für mich im Endeffekt in den gerenderten Zwischensequenzen. Endlich wieder Bildmaterial für die ungeduldigen Fans, die gespannt auf die ersten drei Episoden im Jahr '98 warten.



Nicht alle Level des 3D-Shooter-Teils sehen berauschend aus.

SHADOWS OF THE EMPIRE

Hersteller:	LucasArts
Betriebssystem:	Windows 95
Anzahl der Spieler:	Einer
Empfohlene Hardware:	P/133, 32 MB RAM, 3Dfx-Grafikkarte
Benchmark:	❶②③④⑤
Sprache:	Englisch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG

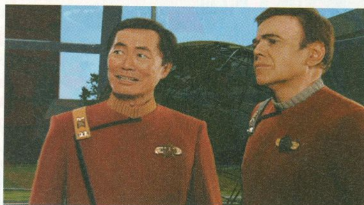




Actionspiel für Forgeschrittene und Profis

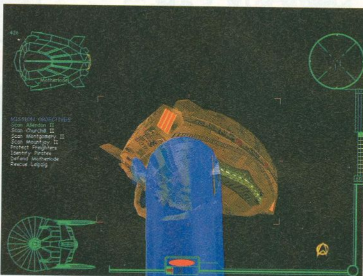
STARFLEET ACADEMY

Fast vier Jahre lang dreht Interplays Weltraum-Action aus dem »Star Trek«-Universum schon ihre Warteschleifen. Doch das Unglaubliche ist geschehen: »Starfleet Academy« ist noch rechtzeitig vor dem Weihnachtsgeschäft fertig geworden – mit zittrigen Fingern halten wir die fünf CDs in den Händen.



Auch diese beiden Herren können es noch gar nicht fassen – endlich gibt es wieder neue Studenten an der Akademie.

Computerspieler und Enterprise-Fans rund um den Globus fieberten einem Ereignis schon lange entgegen: der Veröffentlichung von »Starfleet Academy«. Interplay-Genius Rusty Buchert, der schon die beiden Grafik-Adventures mit der alten Crew um Captain Kirk produzierte, sah den strahlend blauen, südkalifornischen Himmel in den letzten Wochen nur noch für eine Zigarettenpause – den Rest des Tages verbrachte er mit dem letzten Feinschliff am Akademie-Simulator. Für alle Nicht-Star-Trek-Fans (gibt es die überhaupt?): Auf der Akademie der Sternenflotte im malerischen San Francisco werden alle zukünftigen Offiziere und Raumschiffkommandanten ausgebildet. Die Liste der Absolventen reicht von James Kirk über Jean-Luc Picard bis zum umstrittenen Wesley Crusher. Sie dürfen sich ebenfalls dort einschreiben und durchleben mit Ihren Klassenkameraden eine abenteuerliche Ausbildung, in deren Verlauf Sie sogar auf ein paar altbekannte Helden der Enterprise treffen werden. Schon zu Anfang begrüßt Sie nicht nur Ihr Ausbilder, sondern auch die Captains Kirk und Sulu. Zeitlich ist das Spiel nämlich gute zwei Jahre vor dem sechsten Kinofilm angesetzt: Sulu ist zwar schon befördert worden, kommandiert aber noch nicht die Excelsior. Statt dessen hat er Kirk die Leitung der Akademie abgenommen. Das Intro und die Zwischensequenzen sind hervorragend in Szene gesetzt. Die gefilmten Charaktere wurden nahtlos in den computeranimierten Hintergrund eingebaut. Zwischen den Einsätzen wirft die Kamera – ganz wie in einer guten Fernsehfolge – einen Blick ins Alltagsleben der Studenten. Da streiten sich in der Mensa ein paar Ihrer Teammitglieder, Sie treffen zufällig Sulu und Chekov, der Sie als Laborassistenten »mißbraucht«, oder Sie versuchen, Ihren Waffenoffizier Corin zum Lernen zu motivieren. Das geschieht, wie auch in allen anderen Gesprächen, Adventure-like mit anklickbaren, vorgegebenen Sätzen. Urteilen und antworten Sie weise: Sie müssen nicht nur die Missionen meistern, sondern sind als zukünftiger Captain auch für die Persönlichkeitsentwicklung Ihrer Crew verantwortlich. Wenn die Andorianerin M'Giia bedrückt von den Freunden erzählt, die sie bei einem Angriff der Klingonen verloren hat, sollten Sie sie nicht einfach mit einem »Das tut jetzt nichts zur Sache« abschmettern. Ähnliche Vorsicht ist im All geboten, denn hier reden Sie mit anderen Schiffskapitänen und wenden so einen eventuellen Kampf ab.



Fast so schön wie im Film: Nehmen Sie Freund und Feind mit Ihrem Traktorstrahl ins Schlepptau.

Die ersten beiden Simulatormissionen sind eine Einführung in die Steuerung und einiger Grundregeln wie das rechtzeitige Aktivieren des roten Alarms. Ihre Schiffe lenken sich fast identisch





Star-Trek-Fans fliegen in der rechten Ansicht, Wing Commander lieber im Vollbild-Modus (oben).

Nicht ganz das Zehn Vorne – in der Akademie-Mensa treffen sich Captain und Crew nach einem erfolgreichen Einsatz.

und besitzen ein fast gleiches Cockpit, nur die Eigenschaften wie Beschleunigung und die Außenansichten unterscheiden sich. Während des Fluges gibt die Crew regelmäßige Kommentare und Statusmeldungen ab und sorgt so für ein herrliches »Wie im richtigen Leben«-Gefühl. Die 29 Missionen sind linear aufgebaut, dabei jedoch extrem dynamisch. So bekommen Sie überraschend neue Order oder machen Entdeckungen, die den Flug in eine ganz andere Bahn laufen lassen. Schon im zweiten Auftrag starten Sie eigentlich nur eine Überwachungssonde, doch dann klaut ein Außerirdischer ein radioaktives Artefakt und will damit einen Planeten verseuchen. Jetzt müssen Sie es bergen, zerstören und dann den Dieb stellen. Des weiteren warten Patrouillenflüge, Kampfeinsätze, Aufklärungsmissionen oder gar gemeinsame Einsätze mit Klingonen und Romulanern auf Sie. Mit denen suchen Sie nach dem Prototyp eines neuen Torpedos, den eine zwielichtige Händlerin gestohlen hat. Durch das ganze Spiel ziehen sich mehrere Handlungsfäden, die sich über die Akademie- und Weltraumteile

Zu schwer fürs All? Captain Kirk ist nur noch Auftraggeber und Berater in Klingonenfragen.

ALEX BRANTE

Da strafen mich meine Personality-Angaben Lügen: Hier und da bin ich durchaus bereit, mich mit meiner Tastatur genauer vertraut zu machen, um mich in einen Flugsimulator zu wagen. Dieser sollte dann aber, wie schon bei der Wing-Commander-Saga, auf der dunklen Seite des Universums spielen. Als Softcore-Trekker wollte ich mir Starfleet Academy natürlich nicht entgehen lassen. Es dauerte etwas, bis ich mich auf der Brücke zurechtgefunden habe, aber es lohnt sich.
Die Missionen sind spannend und abwechslungsreich gestaltet, so daß ich mich bei einem Scheitern sofort aufs neue rangemacht habe. Schade nur, daß ich mich eigentlich in der Akademie nicht so richtig heimisch fühle. Zur Abwechslung hätte ich auch gerne einen Multiple-Choice-Test zum Thema Diplomatie gemacht und nicht nur die ganze Zeit im Simulator oder mit meiner Crew verbracht. Entschädigt werde ich aber durch die Missionen, die keine einzige Minute Langeweile aufkommen lassen.

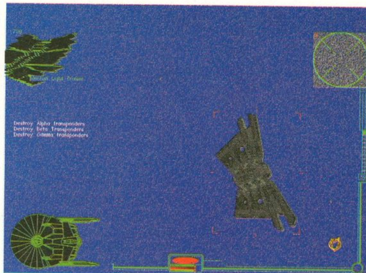
IM VERGLEICH

	STARFLEET ACADEMY	PRIVATEER 2	DARKLIGHT CONFLICT
Präsentation	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut	Gut	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort:	Gut	Gut	Gut
Multiplayer:	geplant	nicht vorh.	Schlecht
Wertung	★★★★★	★★★★★	★★★

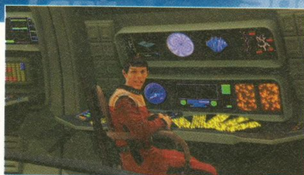
Starfleet Academy erinnert etwas an Darklight Conflict: Rasante Raumschlachten, leicht zugängliche Steuerung, aber auch der lineare Missionsaufbau und keinerlei Möglichkeiten, das Schiff umzurüsten. Nur Privateer 2 ist durch die Handelssimulation noch einen Tick besser, und die vielen Upgrades erfreuen das Spielerherz. Dafür bietet Starfleet Academy eine dichtere Atmosphäre mit hohem Trekker-Faktor: Kämpfe gegen Klingonen und Romulaner, einen Vulkanier als Besatzungsmitglied und vieles mehr. Star-Trek-Fans dürfen sich guten Gewissens an der Academy einschreiben, deren Missionen teilweise noch abwechslungsreicher als bei Privateer 2 gelungen sind.

erstrecken. So hält eine Untergrundorganisation den Umgang der Föderation mit außerirdischen Aggressoren für schlecht. Als eine Explosion in der Akademie stattfindet, wird Ihr Wissenschaftsoffizier Sturek vom Vulkan verdächtigt, weil er gerade im Labor arbeitet.
Nach jedem Einsatz gibt es eine kurze Manöverkritik, in der Ihr Ausbilder Ihre Leistungen kommentiert und über Erfolg oder Wiederholung der Mission entscheidet. Sie müssen die Aufgaben nicht immer Wort für Wort befolgen: Die erste Direktive ist dehnbar, und so erhalten Sie schon einmal Lob über eine besonders innovative Idee. Wo wir gerade beim Thema sind: Nach der Hälfte der 29 Einsätze gibt es den Augenblick, auf den alle Enterprise-Fans seit dem zweiten Kinofilm gewartet haben: Bestehen Sie den Kobayashi-Maru-Test. Captain Kirk war seinerzeit der einzige, der die eigentlich unlösbare Situation für sich entscheiden konnte – durch eine Umprogrammierung des Akademiesimulators. Daran dürfen Sie sich auch versuchen: Entweder Sie schwächen die Intelligenz der computergesteuerten Klingonen und zerstören diese so leichter, oder Sie lassen Sie die Klingonen, die den namensgebenden Frachter angreifen, vor sich fliehen. Die dritte Option ist die lustigste: Programmieren Sie die Gegner so um, daß die Klingonen Sie abgöttisch lieben und verehren. Die Technik des 23. Jahrhunderts wird auf PCs der Gegenwart gut wiedergegeben: Mit einem Dutzend Tasten kommandieren Sie Ihre Crew (»Traktorstrahl an«), wenn Sie Zeit haben, bedienen Sie selbst per Maus die jeweiligen Stationen. Hier müssen in manchen Missionen beispielsweise Energielevel der Schiffskomponenten umgestellt werden. Das All sehen Sie entweder durch den Hauptmonitor samt den davor sitzenden Crewmitgliedern oder in einer ungehinderte Sicht in den Weltraum,

Fast so schwer wie ein Raumkampf: Bringen Sie Waffenoffizier Corin von der Mensa in sein Studierzimmer.



Der Zorn des Khan läßt grüßen: Im Sternennebel müssen Sie sich fast ausschließlich auf Ihr Augenmaß verlassen.



Während des Fluges sprechen Sie nicht nur mit der Besatzung ...



... sondern nehmen auch Kontakt mit anderen Raumschiffen auf.

bei der die wichtigsten Instrumente am Rand eingeblendet werden. Optisch wird mit Lens-Flare-Effekten, einem bunten Sternenhimmel und texturierten Raumschiffen alles geboten, was heute up-to-date ist. Die Effekte dürfen ausgeschaltet werden, sollte Ihr Rechner nicht stark genug sein. Nicht zu vergessen: der eigens komponierte Orchester-Soundtrack, der wuchtig aus den Boxen schallt. Dazu hat Interplays Audio-Chef Charles Deenen auch dieses Mal jedes Zwitschern und Tschirpen der Original-Enterprise eingebaut. Der Wechsel von der Erde ins simulierte All geht übrigens flink vonstatten – vergessen sind ewige Nachladeorgien alter »Wing Commander«-Tage. Der wiederholte Start des gleichen Szenarios ist noch schneller – hier beweisen die Programmierer ihr Geschick beim cleveren RAM-Haushalten. Gespeichert wird Wing-Commander-konform zwischen den Missionen. Wenn Sie die Ausbildung abgeschlossen haben, warten laut Handbuch drei Mehrspielermodi: ein Hindernisrennen, ein Deathmatch, in dem Sie mit einem oder mehreren beliebigen Schiffen gegen ebensoviele des Gegners antreten und ein »Weltraumfußball«. Die Readme-Datei auf der CD verspricht gar ein Mini-Besiedlungsspiel namens »Galactic War« und »Net Profit«, eine Art »Privateer light« - in unserem Test lief gar nichts. Wir halten Sie über die Entwicklung auf dem laufenden.



Die richtige Energieverteilung garantiert den Erfolg.



In diesem Menü stellen Sie sich beliebige Übungs- und »Just for fun«-Gefechte zusammen.

Technik-Tip: Nach Angaben von Interplay werden 3Dfx-Chipsätze vom Spiel unterstützt. In unserem Test schaltete sich die Righteous (3Dfx) aber nicht ein. Erst ein Aufruf der speziellen Direct3D-Version aktivierte Grafikfunktionen wie gefilterte Texturen oder Weichzeichner. Allerdings gibt es dafür manchmal kleine Ruckler – Microsoft sei dank. Erst ab einem Pentium/133 macht Starfleet Academy nicht nur richtig Spaß – auf kleineren Rechnern sorgen Grafikruckler dafür, daß Sie die Feinde überhaupt nicht richtig treffen und somit die Missionen nicht bestehen können. Ohne ein Quad-Speed-Laufwerk sollten Sie sich ebenfalls nicht einschreiben. **(ra)**

ROLAND AUSTINAT

Mein ganz persönlicher Kobayashi-Maru-Test sah in diesem Monat so aus: »Roland, hör' auf zu spielen und schreib statt dessen den Artikel!« Tja, wären die fünf CDs doch etwas früher gekommen und hätte ich bloß nicht so viel Zeit im All verbracht. So mußte selbst unsere Layouterin Alexandra Überstunden machen.

Doch das Warten hat sich in jeder Hinsicht gelohnt, denn Rusty Buchert hat wirklich an alles gedacht: Selbst, wenn Sie auf eine Sternenbasis feuern, erscheint Kirk und teilt Ihnen mit, daß Sie deswegen durchgefallen sind. Die musikalische Untermalung zieht locker mit Shadows of the Empire gleich, atmosphärisch und missionstechnisch überflügelt die Sternenflotten-Akademie alles bisher dagewesene. Lobenswert: Für hartgesottene Fans gibt es neben der deutschen Version auch die englische Originalfassung im Handel. Jeder, der nicht bis zum 23. Jahrhundert warten will, sollte sich schleunigst in der Starfleet Academy einschreiben.

STARFLEET ACADEMY

Hersteller:	Interplay/Acclaim	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	P/166, 32 MByte RAM, 4x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Nullmodem, Modem), bis acht (per Netzwerk)	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	geplant
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

EXHUMED

Die Hölle ist los im alten Ägypten: Fiese Außerirdische belästigen die armen Pharaonen aufs Widerwärtigste, indem sie das heilige Tal Karnak einnehmen. Tausende von erfahrenen Kriegern scheitern beim Versuch, den wüsten Landstrich zurückzuerobern. Dann schickt die Allianz der weltweiten Computerspieler den besten aus ihren Reihen zur Rettung: Sie. Ausgerüstet mit Machete, Pistole, Maschinengewehr und allerlei magischem Klimbim zerlegen Sie die penetranten Extraterresten nach bestem Wissen und Gewissen. Phantastisch originelle Extras wie Fackeln, Tauchermasken oder Unsichtbarkeitszaubern helfen bei der Plättung all jener, die meinen, sich widersetzen zu müssen. **(vs)**

Die tränenden Augen, die Sie schon nach zehn Minuten Spielzeit bekommen, lassen sich billiger mit einem halben Kilo Zwiebeln simulieren.

VOLKER SCHÜTZ

Kaum bin ich von der ECTS zurück und sitze von Quake 2 träumend hinter meinem Schreibtisch, öffnet Manfred die Tür. Er grinst breit und wirft mir Exhumed auf den Tisch. Noch bevor ich mich lauthals beschweren kann, hat er sich auf verblüffende Weise wieder entmaterialisiert. Er wußte wohl schon warum. Das Spiel ist so grausam schlecht, daß uns BMG auch auf mehrmaliges Bitten kein Testmuster schickte. Unser armer Strategie-Experte mußte das Exemplar in London aus eigener Tasche kaufen. Daß er es jetzt nicht auch noch testen will, verstehe ich nur allzu gut.

Veraltete Engine, häßliche Gegner, fehlende Innovation, Speichern nur am Ende des Levels: Die Menge der Unzulänglichkeiten liegt höher als der Mullbinden-Verbrauch einer Mumie. »Hey, ihr knallharten Typen – wie wär's, wenn ihr zur Abwechslung mal die Welt rettet?«, fragt uns auch noch das Handbuch. Aber klar, so was ist doch für uns knallharte Typen eine Selbstverständlichkeit: Mülleimer auf, Exhumed rein.

EXHUMED

Hersteller:	BMG Interactive	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS		Pentium/133, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (im Netzwerk)	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Sehr schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★☆☆☆

Actionspiel für Fortgeschrittene

TUROK

Vor nicht allzu langer Zeit erschien auf dem Nintendo 64 ein Spiel, das sich vornahm, alle bekannten 3D-Shooter in ihre Schranken zu verweisen. Nun muß »Turok« auch auf dem PC seine Feuerprobe bestehen.

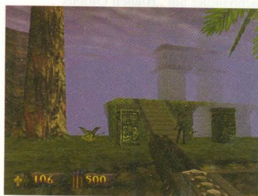


Der Campaigner leistet immer noch erbitterten Widerstand.

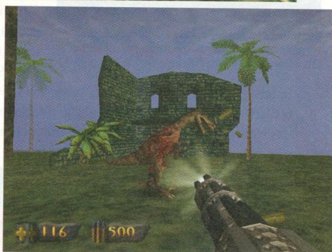
Stellen Sie sich vor: Irgendwo dort draußen gibt es eine Kloake des Weltalls. Dieser galaktische Abwasserkanal unseres Zeitraumkontinuums wird »Lost Land« genannt. Daß sich an solchen Orten im Laufe der Zeit eine große Menge bizarres Kroppzeug ansammelt, ist unvermeidlich. Leider Gottes handelt es sich nicht um harmlose Bakterien und glibbrige Würmer, sondern um dubiose Erdenbewohner, extrem außerirdische Aliens und verblüffend unausgestorbene Dinosaurier. Logisch also, daß in diesem Chaos eine Institution vonnöten ist, die ab und zu für Ruhe und Ordnung sorgt und dem schrägen Haufen Manieren beibringt. Hierbei handelt es sich um einen einzelnen Mann. Einen großen Indianerkrieger: »Turok«, Beschützer der Erde. Sonst sehr routiniert, bekommt die kampferprobte Rothaut eines Tages echte Probleme im Beruf.

Neben Turok und dem Chaos im allgemeinen hält eine dritte Partei Einzug in das Lost Land: der Campaigner. Mit sich führt er seine Armee menschlicher Schergen, biogenetisch aufgepeppter Dinosaurier und gefährlicher Wachdrohnen. Sein Ziel ist, erstaunlich genug, die Eroberung des Universums. Um dies zu verhindern, bittet Turok Sie um Ihre Hilfe, denn bekanntlich sind namhafte Action-Helden ohne ihren persönlichen Computerspieler so blöd, daß sie glauben, T-Rex wäre eine merkwürdige, erfolgreiche Rockgruppe aus den 70er Jahren.

In acht riesigen Leveln suchen Sie also die Einzelteile des Chronoscepters, einer überaus magischen Waffe, die Sie zur Vernichtung des Campaigners dringend benötigen. Anders als bei gewöhnlichen 3D-Shootern durchforsten Sie hierbei die einzelnen Etappen nicht in einer festgelegten Reihenfolge. Ein zentraler Tempel erlaubt das Betreten jedes beliebigen Levels, vorausgesetzt, Sie verfügen über die passenden Runensteine. Somit hält Turok die kleinen Äuglein nicht nur nach den Bruchstücken des Chronoscepters geöffnet, sondern sucht auch fleißig nach den magischen Schlüsseln. Sowohl während Kletterpartien durch Ruinenstädte im Dschungel als auch auf Entdeckungstouren in finsterer Katakomben erschweren letztendlich zwei Elemente das Vorankommen des tapferen Indianers. Zum einen sind da die Jump-and-run-Sequenzen. Ob morsche Holzpfähle, die in Bergwänden stecken, moosbedeckte Felsbrocken



Nebel verdeckt nicht nur die exotischen Tempelruinen, sondern spart nebenbei Rechenpower.



Raptore sind die am häufigsten auftauchenden Gegner, auch in der deutschen Version.

MONIKA STOSCHEK

Zugegeben: Seit Erscheinen der N64-Version von Turok hoffte ich auf eine Umsetzung für den PC und bin froh, daß meine neidischen Blicke auf (Ex-)Kollegen Folkers vom Nintendo-Magazin endlich ein Ende haben. In der Tat gibt das, was ich da auf meinem PC-Monitor erblicke, auch einigen Anlaß zur Freude. Wenn gefährliche Velociraptoren sich (auch am P/90) pfeilschnell und elegant animiert auf mich zu bewegen, vergesse selbst ich meine tierschützerische Ader und halte nur noch drauf. Das macht mir angesichts des opulent-schicken Waffenarsenals umso mehr Spaß. Die Explosionen im satt gestalteten Dschungel samt überhängender Blätter, Spinnweben und was sonst noch dazugehört sind eine Pracht. Daß so viel Schönheit teils etwas steril wirkt, stört mich aber weniger als meinen Kollegen Volker.

Weniger prächtig finde ich die eingeschränkte Speicherfunktion, denn ich bin verärgert, wenn mein Held statt in fetzigen Duellen in unangenehm tiefen Schluchten stirbt, nur weil er bei einer der Jump-and-run-Stellen, an der ich nicht sichern darf, danebenhüpft. So besteht vor allem für Einsteiger die Gefahr, daß sie erst gar nicht in den Genuß der vielen hübschen Level kommen.


Geht jegliches Schießpulver aus, spickt Turok seine Gegner mit dekorativen Pfeilen.


Auch gefährliche Cyborgs gehören zu Campaigners Schergen.


Auf dem Trainingsgelände können Sie unter anderem Ihre Treffsicherheit testen.


Humanoide Wesen will Acclaim in der deutschen Version durch eine neue Art Cyborgs ersetzen.

oder Steinformationen, die aus brodelnden Lavaseen herausragen – ein falscher Tritt, und Turok büßt eins seiner Leben ein. Zum anderen sind da die ekelhaften Kampfgenossen des Campaigners – schließlich handelt es sich um einen 3D-Action-Shooter. Mit Schrotflinten bewaffnete Finsterlinge, gefräßige Raptoren, Voodoo-Priester und High-Tech-Stegosaurier quälen Turok durch ihre Anwesenheit. Verschiedene exzellente Animationssequenzen geben jedem Angestellten des Campaigners ein ungeheuer realistisches Erscheinungsbild. Turok wendet ein überaus sehenswertes Waffenarsenal an, das vom kurzen Buschmesser bis zur bildschirmleerenden Alienkanone reicht. Selbige bekommen nicht nur Campaigners niedere Schergen zu schmecken, auch die fiesen Endgegner am Ende der acht Abschnitte erwarten eine ordentliche Abreibung. Freundlicherweise ist auch ein Trainingsparcours vorhanden, auf der werdende Pfadfinder ihre Überlebensfähigkeiten erweitern dürfen. Springen, schießen, tauchen, eben alles, was das Indianerherz begehrt, können Sie hier nach Lust und Laune exerzieren.

Dem Konsolenvorbild gleich läßt sich das Spielgeschehen nur an bestimmten Punkten speichern. Dies bedeutet etwa in einem Level, daß Sie vor dem Erreichen des Oberschurken wiederholt eine langwierige Jump-and-run-Sequenz zu meistern haben. Hiermit dürften gerade Einsteiger Schwierigkeiten bekommen. Ein echter Beweis für die originalgetreue Umsetzung vom Nintendo 64 ist auch der fehlende Mehrspielermodus. Zwar erscheint es für die Konsole logisch, ein Spiel für reine Einzelkämpfer zu programmieren, am PC erweist sich dies als schwerwiegendes Manko. Allerdings ist nicht alle Hoffnung verloren: Je nachdem, wie gut sich Turok verkauft, überlegt Acclaim, einen Patch für Netzwerkpartien nachzureichen. Außerdem will der Hersteller die deutsche Version aus Jugendschutz-Gründen leicht modifizieren. Das bedeutet, daß ähnlich der Nintendo-64-Version klar als menschliche Wesen erkennbare Gegner durch Cyborgs ersetzt werden.

Technik-Tips: In den grafischen Genuß von Turok kommen Sie nur mit dem passenden 3D-Beschleuniger. Direkt unterstützt werden die »Nec Power VR« und Karten mit Voodoo-Chipsatz. Alle anderen 3D-Grafikkarten laufen über Direct3D. Empfehlenswert sind aus diesem Grunde die »Elsa Victory Erazor« oder die »Diamond Monster 3D«, die schon in unserem Hardwaretest in der Ausgabe 10/97 besonders gut abschnitten. (vs)

VOLKER SCHÜTZ

Mit Sicherheit handelt es sich bei Turok um eins der fortschrittlichsten Spiele unserer Zeit. Die beschleunigte 3D-Grafik wirkt durchaus schnieke, das Aussehen und die Animationen der umherwütenden Gegner übertreffen alles Dagewesene bei weitem. Schäumende Wasserfälle und wehende Spinnennetze auch auf schwachen Rechnern geben einen Einblick in die Leistungsfähigkeit von 3D-Beschleunigern. Die Waffen und ihre Effekte sind nichts anderes als spektakulär. Wenn Bäume unter Granatenhagel knicken, kommt einfach Freude auf.
Bauchschmerzen machen sich jedoch angesichts der Aussage breit, daß es sich bei Turok um die Revolution des 3D-Genres handelt. Dafür wirken die Level trotz eingestreuter Details einfach zu steril und leblos. Die schleichende Paranoia, die in Doom, Duke Nukem 3D oder Quake (alle drei indiziert) kalten Angstschweiß auf meinen Rücken treibt, vermisse ich schmerzlich. Des weiteren wurmt mich die lieblose Konsolen-Umsetzung. Warum nutzt man nicht die Stärken des PCs aus? Eine fehlende Speicheroption ist schlimm genug, aber ein nicht vorhandener Mehrspielermodus bricht jedem echten 3D-Shooter über kurz oder lang das Genick.

TUROK

Hersteller:	Acclaim	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 16 MByte, 3Dfx-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

MASS DESTRUCTION

»Auffallen um jeden Preis« lautet die Devise in Anbetracht des harten Konkurrenzkampfes im Actionsektor. Wohl deshalb versuchte sich BMG mit einem nicht unproblematischen Titel für sein neues Panzerspiel.

Was dem Bauern sein Trecker, ist der Panzer manchem Computerspieler, nur daß letzterer oft über mehr als ein Modell verfügt. Drei Kampfmaschinen mit recht unterschiedlichen Eigenschaften stehen Ihnen in der Panzeraction »Mass Destruction« zur Auswahl. Je nach Mission und Gelände (Arktis, Wüste, Stadt, Sumpfland) suchen Sie sich den schnellen, aber nur leicht geschützten Viper aus, den mittelschweren Gepard oder gehen mit dem bulligen Kobra auf Konfrontationskurs mit den feindlichen Einheiten. Einen drehbaren Gefechtsturm haben alle Fahrzeuge. Die vierundzwanzig Einsätze sind in fünf Gruppen unterteilt, die Sie jeweils frei anwählen können. Nach dem Briefing knöpfen Sie sich Primär- und Sekundärziele in beliebiger Reihenfolge vor. Diverse Munitionssorten, von Minen über Granaten bis zu hochexplosiven Raketen, eignen sich für unterschiedliche Zwecke. Ein frech über den Schutzzaun auf Radaranlagen geworfener Mörser verärgert die dort stationierten Schutzmannschaften doch erheblich mehr als nutzlose Maschinengewehrsalven. Letztere bringen eher Fußtruppen in Rage, und der Flammenwerfer erhitzt im wahrsten Sinne feindliche Gemüter. Eine Karte zeigt den Missionsstatus, ist alles erledigt, auch den Levelausgang an. Außer durch Feindbeschuß nimmt Ihr Blechkasten durch Wasser Schaden; wer zu lange oder tief eintaucht, säuft unweigerlich ab und muß erneut anfangen. Dasselbe gilt, wenn die Panzerung Ihres Gefährts auf Null absinkt. Manchmal lohnt es sich, Gebäude zu zerstören, in denen sich Reparaturkits oder Munition befinden. Daß Bauten transparent werden, wenn sich Ihr Kübel nah genug anpirscht, ist dabei ganz hilfreich. In zehn Netzwerkleveln dürfen bis zu vier Spieler in die Panzerschlacht ziehen. **(ms)**



Eine feindliche Radaranlage zerfällt nach beeindruckenden Explosionen in ihre Einzelteile.



Im Netzwerkmodus sind die zehn Level anwählbar.



Die Gebäude werden bei geringem Abstand transparent.



Die Karte zeigt Primär- und Sekundärziele an.

MONIKA STOSCHEK

Es muß nicht immer Super VGA sein: Fahrzeuge und Umgebung sind zwar nicht sonderlich elegant, aber durchaus zweckmäßig gestaltet. Auch auf langsameren Rechnern darf ich im Panzer ruckfrei durch die Gegend rumpeln und die opulenten Explosionen genießen. Die verschiedenen Missionstypen sorgen für Abwechslung. Von zeitlimitierten Aufträgen über: »Hier wimmelt es nur so von Gegnern« bis hin zu feindlichen Luftangriffen auf meinen Blechkübel ist einiges geboten. Versteckte Einsätze halten zusätzlich bei Laune.
Daß ich nur per Tastatur spielen darf, ist zu verschmerzen, da die Steuerung gut klappt. Diesbezüglich kann Konkurrent Return Fire nicht mithalten, der dafür mehr Fahrzeugtypen bietet. In den Netzwerkabschnitten dürfte ruhig etwas mehr los sein, damit Stimmung aufkommt. Insgesamt ist Mass Destruction ordentliches Mittelmaß, das meiner Meinung nach nicht in Kinderhände gehört.

MASS DESTRUCTION

Hersteller:	BMG	Empfohlene Hardware:	Pentium/166, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS 6.22	Benchmark:	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (im Netzwerk)	Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER WERTUNG





SPEEDBOAT Attack

Das explosivste Bootsrennen aller Zeiten. Auf der Wasserrennstrecke geht es mit Action, Stunts und Hochgeschwindigkeit zur Sache: Wer nicht schnell genug schaltet, geht baden – oder landet im Flammeninferno.

Eine fesselnde Mischung aus Racing- und Shooting-Action, die dem Spieler alles abverlangt. Arcade-Meisterschafts- und Zeitrenn-Modus.

Brillante, turbo-schnelle 3D-Grafik und hyperrealistische Effekte machen jedem Game-Fan den Mund wässrig – und vielleicht auch die Hose naß. 2-Spieler-Option mit geteiltem Bildschirm und Netzwerk-Option für bis zu 6 Personen (LAN oder Internet). Besitzer eines MMX-Prozessors dürfen sich auf eindrucksvolle zusätzliche Features freuen.

Jetzt im Handel

Criterion Studios

PC CD-ROM

TELSTAR Electronic Studios
www.telstar.co.uk

Distributed by



WWW.KONAMI.COM

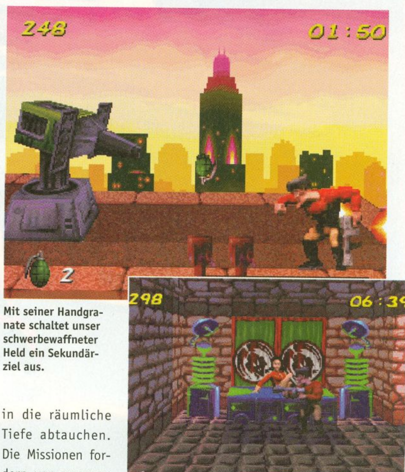
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 . D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 . Fax (069) 950812-74

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

AGENT ARMSTRONG

Mit »Agent Armstrong« präsentiert Virgin eine »Double Dragon«-Variante mit Tiefgang. Letzterer bezieht sich sowohl auf das Spieldesign als auch die Grafik-Engine, die à la »Bug« Spaziergänge in die Tiefen des Bildschirms erlaubt.

Eine Entwicklung, wie sie wohl in keinem Geschichtsbuch dieser Erde steht: Im Jahre 1930 droht das mächtige Verbrechersyndikat des teuflischen Spat Falconetti, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Einzig und allein »Agent Armstrong«, der charmante, smarte, muskelstrotzende Superagent eines internationalen Geheimdienstes, kann das noch verhindern. Zusammen mit seiner Kollegin Tanya und einem Waffenarsenal, bestehend aus einer schnuckeligen Thompson-Maschinenpistole und vorteilhaften Utensilien wie Handgranaten und Tretminen, erschwert er das Leben der finsteren Buben so gut er eben kann. Sie helfen dabei natürlich fleißig mit, indem Sie Armstrong durch über 25 dreidimensionale Level bugsieren. Seine Einsatzgebiete wie Militärbasen, Docks und Dschungelabschnitte erinnern zwar stark an übliche Jump-and-run-Spiele, sind aber im Gegensatz zu diesen in allen Dimensionen begehbar. Wird »Agent Strong in the arm« beschossen, kann er sich somit nicht nur durch einen eleganten Wurf zu Boden retten, sondern auch in die räumliche Tiefe abtauchen. Die Missionen fordern von unserem Mr. Universum im Supermann-Drillich das Lösen einfacher Aufgaben wie etwa das Ausschalten automatischer Waffensysteme oder die Befreiung von Kollegen in Not. Hierzu schleppt er allerhand lustige Ausrüstung mit sich herum. Signalfeuer, Sprengsätze oder Explosivgeschosse helfen bei gemeinen Verbrechern manchmal weiter als ein simples »Bitte«. Damit Sie im Einsatz nicht allzu oft schwächeln, liegen etliche Waffen-Power-ups und Lebensenergie spendende Herzen in der Gegend herum. Nach jeder erledigten Mission darf der Held nach Belieben zurück ins Hauptquartier, wo Sie entweder den Spielstand speichern oder die nächste Mission in Angriff nehmen. **(vs)**



Mit seiner Handgranate schaltet unser schwerbewaffneter Held ein Sekundärziel aus.

Ferner befreit er seine Kollegin Tanya, die der üble Schurke Spat Falconetti zuvor auf Eis legte.



Im Hauptquartier bekommt Mr. Armstrong neue Aufträge, außerdem kann er an dieser Stelle das Spiel speichern.

VOLKER SCHÜTZ

Das Spielen von Agent Armstrong versetzt mich in ein Wechselbad der Gefühle. Als ich zum ersten Mal den Hahn aufdrehe, spritzt mir eiskaltes Wasser in Form meines pixeligen Protagonisten entgegen. Nachdem ich mich an sein klobiges Outfit gewöhnt habe, steigt mein Wohlbefinden wieder ein wenig. Die Missionen sind recht abwechslungsreich und fordern schon mal das Umlegen von Schaltern oder den gezielten Einsatz von fernzündenden Sprengsätzen. Außerdem ist es ganz spaßig, wenn fiese Mafiosi durch die Luft hüpfen.

Dann ist jedoch die Reihe in Sachen Herumgespringe an mir. Hüpf-Einlagen in die räumliche Tiefe, wobei jeder Fehltritt ein Sturz ins kühle Naß oder hinab in steile Abgründe bedeutet, treiben mich zur Verzweiflung. Letztlich wäre da noch die ungenaue Steuerung, die meinen Superhelden viel zu oft in herumliegende Tretminen und feindliches Feuer stolpern läßt. Ich sitze hier also in meinem Bad, die Füße verbrüht, der Hintern zu kalt, Seife in den Augen und entschließe mich, das nächste Mal doch wieder zu duschen.

AGENT ARMSTRONG

Hersteller:	Virgin	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Durchschnitt

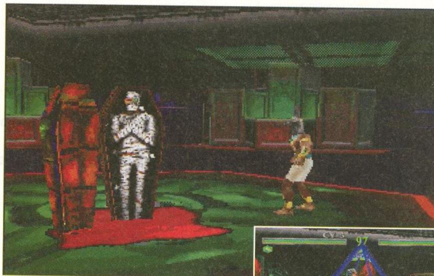
PC PLAYER WERTUNG



Prügelspiel für Fortgeschrittene und Profis

WARGODS

Vom Spielhallen-Automaten über die Konsole hat schon so manche Schlägerei ihren Weg auf heimische PCs gefunden. Wenn Midway für die Prügelknaben verantwortlich zeichnete, blieb bis dato kein Auge trocken.



Einer der »netteren« Fatalities: Anubis erschlägt sein Gegenüber mit dem Sarkophag. Cy-5 endet als Mumie ...



... nachdem er zuvor schon in den Pyramidenkäfig geriet.

Da mittlerweile stinknormale irdische Kämpfer scheinbar längst nicht mehr ausreichen, muß im Kampfspiel »Wargods« gleich eine Heerschar von Kriegsgöttern ran. Einen von zehn dürfen Sie sich anfangs aussuchen, außerdem warten zwei Bosse auf eine Tracht Prügel.

Damit Sie diese überhaupt erteilen können, sollten Sie tunlichst zunächst den leichtesten der sechs Schwierigkeitsgrade einstellen. In puncto Kampfkraft unterscheiden sich die Opponenten kaum. Im Genre teils sehr vertraute Charaktere geben sich ein Stelldichein. Aufgrund seines exotischen Reizes darf der ägyptische Gott Anubis nicht fehlen, auch der hammerschleudernde Maximus ist mit dabei. Als Vertreterinnen des (hier keineswegs) schwachen Geschlechts sind Vallah und Pagan anzutreffen. In den diversen 3D-Arenen geht es selbst ohne Grafikbeschleuniger recht flott zur Sache. Da die Widersacher ohne Zögern Spezialangriffe anwenden, ist die Benutzung eines Gamepads und rechtzeitiges Ausweichen dringend anzuraten. Wer die komplizierten Kombos nicht schleunigst übt, dürfte schnell in der Pyramide des altägyptischen Hundgottes oder in Pagans Skelettfalle landen, wo er dann kurzzeitig wehrlos malträtiert wird. Mittels 3D-Extrataste vermag Ihr Prügelknabe um seinen Gegner herumzuspringen oder -gehen. Ansonsten bleibt die Kameraperspektive beim dreidimensionalen Schlagabtausch von Ihnen unbeeinflußt. Ist bei einem der Kampfhähne der Energiebalken aufgebraucht, blitzen spätestens bei der Aufforderung »Prove yourself« Erinnerungen an ein sehr bekanntes, aber indiziertes Prügelspiel vom selben Hersteller auf: Dann wartet Ihr Opponent wankend auf den K.o.-Schlag mittels Fatality-Move. Tak, der Steinriese, rammt etwa seine Gegner sprichwörtlich ungespitzt in den Boden. **(ms)**



Hier spürt Pagan den feurigen Atem von Kabuki Jo.

Voodoo jubelt nach seinem Sieg über Kabuki Jo.

MONIKA STOSCHEK

Die Götter müssen verrückt sein, sonst hätten sie sich niemals für diese anstrengende Prügelei hergegeben. Oder sollte ich sagen: Diese Götter müssen verrückt sein, sonst würden sie sich nicht dermaßen fieser Special-Moves bedienen? Der inflationäre Einsatz derselben ist nämlich ganz und gar nicht göttlich, sondern schlicht unfair, da der Spieler so gut wie keine Gelegenheit hat, wirklich zu re-agieren. Phasenweise habe ich das Pad beleidigt aus der Hand gelegt und einfach gewartet, bis die nicht enden wollende Kanonade an kaum parierbaren Angriffen vorbei war.

Einzig die Abwechslung bei den verschiedenen Spezialattacken und Fatality-Moves hielten mich ein Weilchen bei der Stange. Ob es nun immer so brutal zugehen muß wie hier, wage ich zu bezweifeln. Ich bin eher ein Fan witziger Final-Schläge. Nur mit extrem viel Geduld und Fingerübung läßt sich der göttlichen Übermacht beikommen. Daß die Steuerung nicht ganz simpel funktioniert, ist auch nicht sonderlich hilfreich beim Siegen. Alles in allem ist Wargods nur etwas für Leute, die mehr auf PC-Schlägereien mit besonders abgebrühten Techniken ohne Realitätsnähe stehen.

WARGODS

Hersteller:	Midway	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (gleichzeitig an einem PC)	**Sprache:**	Englisch

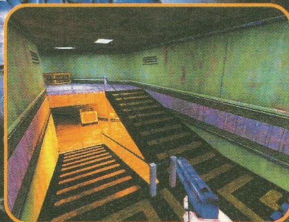
Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



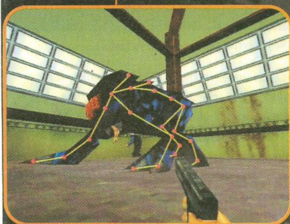
Spiele-Test

HλLF-LIFE



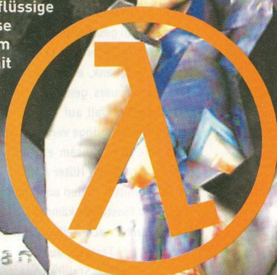
DAS 3D-ACTION-DREAM-TEAM

Die Shootingstars am Action-Himmel, Valve™ Software, zeichnen u.a. für die bekanntesten Ego-Shooter der legendären "id"- und "3D Realms"-Labels verantwortlich. Die Actionfanatiker versprechen diesmal ein völlig neues Konzept, daß Spieler in aller Welt hemmungslos begeistern wird!



EIN REVOLUTIONÄRES ANIMATIONS-SYSTEM

Dank des einmaligen Skellet-Animationssystems wüten in HALF-LIFE dreidimensionale Monster mit über 6.000 Polygonen - während der heutige 3D-Durchschnitt gerade mal mit 500 auskommen muß.
Diese Technologie erlaubt konkurrenzlos flüssige und komplexe Bewegungen. Beispielsweise können angreifende Monster Sie ständig im Blickfeld haben oder feindliche Roboter mit einem Sprung in Deckung gehen und gleichzeitig auf Sie feuern.



HALBWERTSZEIT

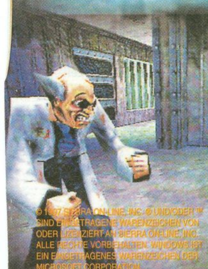


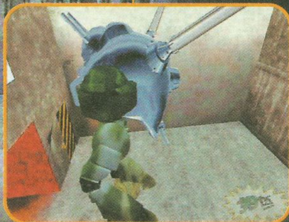


Erhältlich ab November 1997

SIERRA®

http://www.sierra.de





STATE-OF-THE-ART-SPECIAL-EFFECTS

Die 16bit-Farben, die metallischen Chromtexturen, Multicolor-Lichteffekte, Transparenzen und Nebelschwaden generieren eine einmalig schaurig-schöne Atmosphäre.
Und dafür brauchen Sie noch nicht einmal spezielle Grafikhardware - wenngleich HALF-LIFE selbstverständlich MMX und Direct 3D-Beschleunigerkarten atemberaubend unterstützt.

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

DARK EARTH



Langsam aber sicher kommt wieder Bewegung ins ruhig gewordene Abenteuer-Genre. Anteil daran haben nicht zuletzt Adventures mit gepfefferten Action-Einlagen. Auch in Kalistos »Dark Earth« fliegen Streitäxte und Fäuste.



Der Stallit Sparta aus der Vogelperspektive – noch ist es hell ...

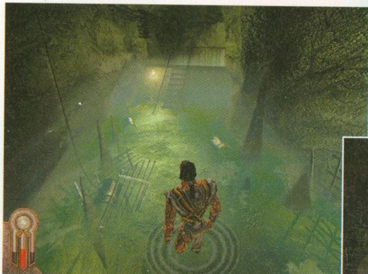
Wissen Sie, was ein Stallit ist? Gleich zu Beginn des futuristischen Grafikabenteuers »Dark Earth« erfahren Sie, daß es sich dabei um einen der wenigen mit Licht gesegneten Orte in einem stockdunklen Zeitalter handelt. Diese Dunkelheit ist auf einen riesigen Kometen zurückzuführen, der Anfang des 3. Jahrtausends am blauen Planeten vorbeizog und hunderte von Meteoriten als unangenehme »Begleiterscheinung« auf die Erde herunterprasseln ließ. Totale Verwüstung und der Verlust des Sonnenlichtes waren die Folge. Nun haben sich die wenigen Überlebenden dieser Katastrophe in der feindlichen Umwelt ein paar Lebensinseln geschaffen. Diese befestigten Städte, genannt Stalliten, stehen unter dem Schutz des Sonnengottes. Dessen wertvollstes Geschenk, etwas Licht, schützt eine Spezialtruppe, die Hüter des Feuers genannt. Eines Tages geschieht ein niederträchtiger Überfall auf eine Ratsversammlung im großen Tempel. Die Eindringlinge vergiften einen der Wächter mit einer Substanz, die ihn grausam entstellt. Da die Kontaminierung fortschreitet, muß der Hüter Arkhan, dessen Rolle Sie übernehmen, ein Gegenmittel finden und zugleich mit der sich ausbreitenden Macht der Finsternis kämpfen.

Auf der Suche nach Heilung lenken Sie den Polygoncharakter per Tastatur auf dem in Ober- und Unterstadt eingeteilten Stalliten Sparta umher. Sie sollten tunlichst vorsichtig vorgehen, denn aufgrund Arkhans Verunstaltungen fürchten ihn selbst seine Freunde, weil sie ihn nicht wiedererkennen. Außerdem sind ihm einige der Einwohner gar nicht wohlgesonnen, und zu allem Überfluß vermindert das stärker werdende Gift der Finsternis beständig die beiderseitige Kommunikationsbereitschaft. Sowas macht kapriziös, demnach darf der Held auf Tastendruck dreierlei Launen ausleben. Weiß steht für sanft, schwarz für aggressiv und Rot für »Jetzt setzt es Hiebe!« Im Prügelmodus vermag Arkhan auch Waffen zu benutzen. Die meisten nimmt er besiegten Widersachern ab. Bis zu zehn verschiedene Kampfgeräte gibt es. Selbstgewählte Hotkeys erleichtern die gezielte Wahl der Waffen. Eine Spezialattacke, die allerdings den Vergiftungsgrad erhöht, hilft bei besonders starken Gegnern. Sind diese in der Übermacht oder ist die eigene Vitalität schwach, lohnt sich geschicktes Umgehen beziehungsweise -laufen derselben, was auch mal ein Kämpfchen erspart.

Da das dauernde Herumschlägern ohnehin stark am Energiebalken zehrt, darf im Normalmodus per Druck auf die Aktionstaste nicht nur benutzt oder betätigt, sondern auch geredet werden. Die Gespräche laufen allerdings automatisch ab. Manche Zeitgenossen plaudern bereitwillig über Objekte aus dem Inventar, sobald Arkhan sie ihnen zeigt.



Kleine Geschenke erhalten nicht nur die Freundschaft, sondern sie bringen Arkhan voran.



Selbst die unterirdischen Kanäle sehen in Dark Earth äußerst stimmungsvoll aus.

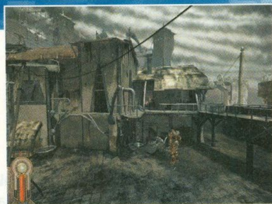


Die schöne Aussicht kann unser Held kaum genießen.





Die Kampfszenen hängen manchmal vom Glück ab.



Noch ist es hell auf Sparta, und dennoch ist der Savepoint direkt vor Arkhan schwer zu finden.

Meist muß er jedoch selbst auf den richtigen Dreh kommen. Apropos Dreh: Die Kamera zeigt den Helden auf seinem Weg aus verschiedenen Perspektiven, die automatisch wechseln. Bei Gefechten ist dieses künstlerisch durchaus wertvolle Element aber eher hinderlich. Hauen einer oder gar zwei Opponenten gleichzeitig allzu kraftvoll drauf, droht schnell das Game Over, falls im ungünstigen Moment umgeschaltet wird. Ein Glückspilz, wer vorher einen der 15 teils schwer auszumachenden Savepoints entdeckt hat und rechtzeitig sichern konnte. Anfangs fliegen nur die Fäuste, später finden sich Schwerter, Beile und Schußwaffen im Arsenal. Parallel dazu nimmt ein Inventar für »normale« Gegenstände unbegrenzt Objekte auf. So ein Recke braucht auch mal eine kräftige Portion Fleisch oder einen Fisch, um seine Energie zu erneuern. Noch wertvoller, weil selten und wichtig, sind jedoch Heiltränke, die Arkhans Kontamination verzögern. Solche Herrlichkeiten liegen mal offen, mal versteckt herum oder finden sich in der Hinterlassenschaft besiegter Opponenten. Besonders die Angehörigen der Konkaliten-Kaste erweisen sich als angriffslustig. Ihre Waffen als Beute eignen sich prima zum Einsatz beim Brettspiel Yong, einer Reversi-Variante. Mit den Lumpensammlern läßt sich schon mal der eine oder andere Tauschhandel abwickeln. Und von Khali, seiner Geliebten, erhält der tapfere Held natürlich ganz umsonst das eine oder andere Goodie. (ms)



Es ist dunkel über dem Stalliten, und Arkhans Vergiftung schreitet sichtbar fort.



Wenn die Spielfigur rückwärts geht, schaut sie sich sogar über die Schulter um.

MONIKA STOSCHEK

Die ansprechende Optik und die phantasiereiche Hintergrundgeschichte von Dark Earth sind eine willkommene Abwechslung im Abenteueralltag. Selten habe ich meinen Helden durch stilvollere Grafiken geschickt als auf dem Stalliten Sparta. Zudem wird eine anspruchsvolle Geschichte erzählt, die mit ihrer seltsamen Mixtur aus futuristischem Umfeld und archaisch anmutenden Elementen durchaus zu fesseln weiß. Liebevolle Details wie korrekte Wiedergabe des Schattens der Spielfigur, flackerndes Feuer, flatternde Fledermäuse oder feine Effekte und Animationen bei Arkhans Ausflug ins Wasser verdichten die Atmospäre. Allerdings wird dem Spieler einiges abverlangt: Nicht jeder Adventure-Liebhaber ist für ein zeitlimitiertes Abenteuer zu haben, in dem er sich auch noch mit anderen Charakteren rumprügeln muß. Obwohl kampferprobt, lamentierte ich mehrmals laut darüber, daß der gute Arkhan (schon im Normalmodus nicht unbedingt der Grazilste) im Gerangel eher klobig wirkt. Daß die sogenannte Kampfautomatik kaum »gewinnbringend« ist, dürfte nicht nur für Einsteiger zum Problem geraten, vor allem wenn mehrere Gegner zugleich auftauchen und Ihrer Aufmerksamkeit bedürfen.

Einige Rätsel sind nur mittels sonnengöttlicher Eingebung lösbar: Wer errät, daß er an einer bestimmten Stelle im Kampfmodus in die stinkenden Fluten springen muß, darf stolz sein. Dennoch sind die Rätsel weitgehend motivationsfördernd gestaltet. Für die wenigen lästigen Designmängel hätte ich die Macher zu ein paar Tagen im Reich der Finsternis verknackt: Wer, um alles in der Welt, kam auf die Idee, den Spieler fast das komplette Abenteuer absolvieren zu lassen, nur um ihm kurz vor Schluß das Game Over um die Ohren zu hauen, weil Arkhan vollends vergiftet ist. Die oft ausschweifende Suche nach dem nächsten Anhaltspunkt kostet im Echtzeit-Dasein den Helden im Wortsinne lebenswichtige Minuten; ebenso das notwendigerweise exakte Positionieren der Spielfigur für Aktionen.

DARK EARTH

Hersteller:	Kalisto	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166, 8x-CD-ROM,
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG



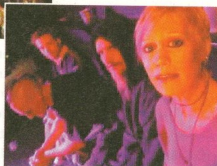
Interaktiver Film für Einsteiger

HITMAN

Was ist noch wilder, als jeden Tag Spiele zu testen? Wenn es nach »Hitman« geht, das Managen einer Musikgruppe. Im interaktiven Film übernehmen Sie gleich drei Nachwuchshoffnungen.



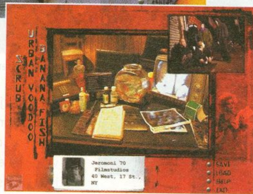
Jimi Hendrix' Urenkel feilscht grimassenreich um einen Gig für Scrub ...



... die schon ungeduldig darauf warten.



Achtung, Interaktion! Ihre Wahl beeinflußt das weitere Telefongespräch.



Ein Riß im Kontinuum: Eigentlich sollte Banana Fish daheim auf Al warten.

Dumm gelaufen: Ihr Job ist weg, die Freundin auch, und Sie enden als Hot-Dog-Verkäufer auf der Straße. Willkommen im Leben von Al Baxter, dessen Karriere in »Hitman« zunächst eher unamerikanisch endet, bevor sie richtig angefangen hat. Der Millionär-zum-Tellerwäscher-Status hält jedoch nicht lange an, denn zum Glück gehört auch die Assistentin eines Plattenfirmabosses zu Ihren Kunden. Die läßt ganz nebenbei fallen, daß ihr Chef einen neuen Agenten sucht. Sie bewerben sich und werden prompt genommen – wirklich filmreif, denn so etwas klappt nicht einmal mehr im heutigen Deutschland auf Anhieb.

Doch jetzt geht es rund: Ihr cholerischer Boß gibt Ihnen gleich drei Aufgaben auf einmal. »Urban Voodoo«, »Banana Fish« und »Scrub« heißen die drei Independent-Gruppen, für die Sie verantwortlich sind. Diese Namen allein sorgen schon für ein mulmiges Gefühl in Ihrer Magengegend? Zu Recht, denn so wild die Namen der Bands, so wild geben sich auch die Mitglieder. Denen müssen Sie Auftritte in zwielichtigen Nachtklubs, Musikvideos oder gar einen Plattenvertrag verpassen. Dabei treffen Sie Typen wie den schokoriegelsüchtigen Radiomoderator Whiteman Jack (Anspielungen auf Wolfman Jack sind natürlich rein zufällig) oder gar einen Vampir, der »Urban Voodoo« ein höllisches Angebot macht.

So bunt die Story, so schlicht das Spielprinzip. Sie schauen sich einen Filmschnipsel an, warten, bis das Bild stehenbleibt und klicken dann auf einen oder mehrere »Hot spots«, die ein weiteres Video auslösen. Alternativ wählen Sie einen von drei Sätzen, die ebenfalls die bewegten Bilder starten. Eine Visitenkartenbox erlaubt beispielsweise den Gang ins Studio, zum Flughafen oder ein Telefongespräch. Klingt alles ganz gut, in der Praxis ergeben sich gelegentlich krude Handlungssprünge. »Urban Voodoo« will neue Klamotten: Ein Klick auf die Adresse eines Second-Hand-Schuppens bringt ein kleines Filmchen der Band, die vor dem Studio wartet, auf den Schirm – Quentin Tarantino wäre stolz auf diese Schnittfolge. Die Lösung: Alle lustigen Musikanten müssen in etwa gleich »weit« in ihrer Karriere sein. Netterweise darf hier jederzeit gespeichert werden. Detail am Rande: Hinter dem Spiel stecken Marlboro Music und die Macher des Musik-Adventures »The ultimate Mix« (Test in PC Player 11/96). Die drei Musikgruppen gibt es wirklich, eine Audio-CD zum Spiel ist in Arbeit. **(ra)**

ROLAND AUSTINAT

»Da sind ja nur Videos drauf« war meine erste Reaktion, als ich die Hitman-CDs ins CD-ROM-Laufwerk bugsiert hatte. Daß es so etwas noch gibt – eigentlich hoffte ich alle interaktiven Filme auf dem CD-Friedhof begraben. Dann wiederum sind die Aufnahmen und die Synchronisation besser als die Zwischensequenzen bei manch anderem Spiel und erzeugen ein mildes Verlangen, den Fortgang der Geschichte zu verfolgen. Eine halbe Million Mark floß in die Produktion ein, die man den aufwendigen Filmen durchaus ansieht.

Trotzdem gefällt mir »Star Trek: Borg« als interaktiver Film besser. Dort wird schlüssig Picards Intimfeind Q als Verursacher der Zeitsprünge dargestellt, die bei einer mehrgleisigen Geschichte unweigerlich auf die armen Programmierer lauern. Unterdurchschnittlich wird Hitman, weil es für 50 Mark heute zahlreiche andere Programme gibt, die weit mehr Spielspaß und Langzeitmotivation mitbringen.

HITMAN

Hersteller:	CDV	**Empfohlene Hardware:**	P/90, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG

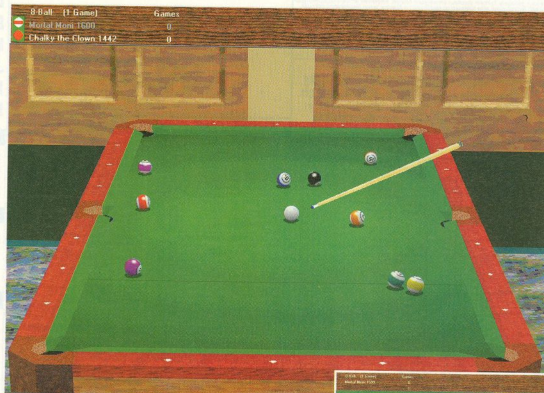


GOLD PLAYER

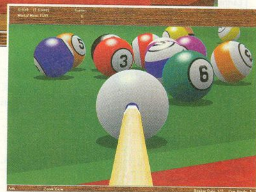
Billard-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

VIRTUAL POOL 2

Da kann Eurosport noch so viel Snooker senden, hierzulande ist Poolbillard eindeutig populärer. Freunden dieses Sports beschert Interplay ein vorweihnachtliches Vergnügen der Extraklasse.



Wie es sich für eine Edelbillard-Simulation gehört, wird auf Turniermaß-entsprechenden Neunfußtischen gespielt, die billige Siebenfußvariante mit Münzeinwurf bleibt uns erspart.

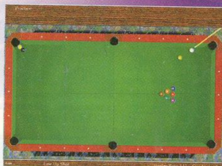


Mittendrin, statt nur dabei: per Zoomfunktion ganz nah ran.

Fleißige Leser unserer PC-Player-persönlich-Seite wissen bereits von meinen Versuchen, einen Poolbillardtisch in mein neues trautes Heim zu hieven. Dank Interplays Billard-Simulation »Virtual Pool 2« konnte ich dieses Unterfangen mittlerweile guten Gewissens aufgegeben – so eine CD ist halt doch handlicher ...

Neben der hierzulande wohl am häufigsten gespielten Pool-Variante 8er-Ball, stehen 9er-Ball, Rotation und 14/1 (Straight Pool) sowie vier weitere Spielarten für Turniere gegen Computergegner oder menschliche Mitspieler zur Wahl. Außerdem sind Solo-Trainingspartien spielbar, die eine Reihe zusätzlicher Optionen bietet. Sie können beispielsweise Ihre Stöße aufnehmen und so Erfolg und Mißerfolg besser nachvollziehen. Vor allem für Könner interessant ist die Chance, selbst Spielsituationen aufzubauen, indem sie Bälle hinzufügen oder wegnehmen. Billard ist eine der wenigen Sportarten, in denen der Begriff »(ein)lochen« positiv besetzt ist. Damit dies mit möglichst allen gewünschten Kugeln gelingt, bedarf es vor allen Dingen einer guten Steuerung. Interplay griff dabei auf den bewährten Mausschwung des Vorgängers zurück, der erneut durch eingängige Tastaturkommandos ergänzt wird. Mittels Mausbewegung kippen und drehen Sie den Tisch stufenlos in die erforderliche Position. Bei gehaltener Maustaste zoomen Sie im vorher bestimmten Winkel ans Geschehen heran, dürfen diesen aber jederzeit noch korrigieren. Ohne kraftvolles Break, so nennt man beim Billard den Eröffnungsstoß, bleibt der Sieg in weiter Ferne. Damit der Spielball mit entsprechender Wucht gegen das aufgebaute Rack in Form eines Dreiecks oder einer Raute (beim 9er-Ball) donnert, genügt ein Tastendruck im Verbund mit einer schnellen Rollbewegung der Maus. Für feinste Dosierung Ihrer Stöße während des Spiels sorgt eine Feintuningtaste und ein Extramenü zur Maussensibilität. Eine gute Ablage oder Stellung (gezieltes Plazieren des Spielballes in Bezug auf die nächste Kugel) ist unverzichtbar, um alle Kugeln vom Tisch zu schießen und die Partie zu gewinnen. Dabei kommt unvermeidlich auch das in dieser Sportart so wichtige Effet zum Tragen. Nahes Heranzoomen ist hierbei hilfreich, da sich so der gewünschte Punkt zum Beispiel für einen Nachläufer mit Rechtseffet besser





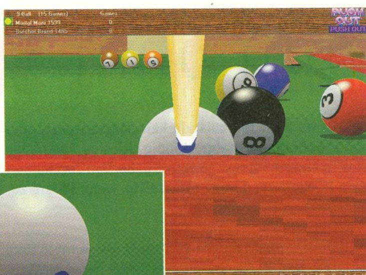


Erst wird der Stoß erklärt, anschließend macht Lou Butera ihn vor, und dann dürfen Sie selbst ran.

anpeilen läßt. Wo wir gerade beim Anpeilen sind: Wer die T-Taste drückt, weiß wo der Hase, pardon, die Kugel lang läuft. Denn dann werden die vom Computer berechneten Laufwege der Kugeln eingeblendet, und zwar genau erkennbar in deren jeweiliger Farbe und unter Berücksichtigung von Effet und Stoßstärke. So vermeiden Sie peinliche Pannen wie versehentlich vorzeitiges Versenken der schwarzen Acht beim 8er-Ball. Mittels »Undo« nehmen Sie verunglückte Versuche zurück. Diese beiden genialen Erfindungen hat sich bestimmt schon jeder mal gewünscht, der mit einer schier unlösbaren Sicherheit des Gegners am echten Pooltisch konfrontiert war. Nur im Spiel gegen Computergegner und via Modem oder Netzwerk verbundenen Queueschwingern erscheinen die Hilfslinien nicht. Wer sich im Kugelgewirr nicht mehr auskennt, schaltet temporär auf die Vogelperspektive um. Sollten Sie dann immer noch nicht weiter wissen, lassen Sie den Computer eine Stoßvariante vorschlagen. Für das Päuschen in Ehren haben die Programmierer eine Speicherfunktion spendiert, die jederzeit verfügbar ist.

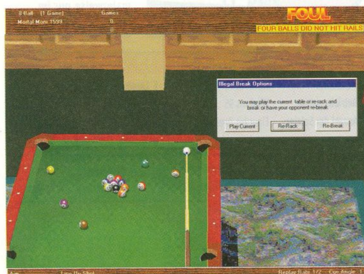
Im Turniermodus treten bis zu 16 Teilnehmer in dreierlei Spielstärken gegeneinander an. Streit um Punkte oder Regelwidrigkeiten gibt es am virtuellen Tisch nicht. Der Computer erkennt jedes Foul und trägt einem Regelverstoß mit der entsprechenden Strafe Rechnung. Eine Ausnahme ist das zufällige Versenken einer Kugel, die so nicht beabsichtigt war, da der Computer dies nicht »wissen« kann. Faire Sportsleute betätigen hier »Alt-M« und geben so ihren Fehler zu.

Da mit Ausnahme von 9er-Ball alle Billardvarianten sogenannte Ansagespiele sind, bei denen der Spieler die Kugel benennen muß, die er einlochen möchte, ist diese Funktion eine wichtige Komponente für realistisches Geschehen. Für weniger billardbewanderte Zeitgenossen hat Interplay ein Online-Handbuch eingebaut, in dem alle Regeln, strategische Ratschläge und sogar illustrierte Techniktips für richtiges Effetspiel und Ballwege enthalten sind. Gleichermaßen lehrreich und unterhaltsam sind die Videos von Vollprofi Lou Butera, dessen Stöße sofort auf dem Tisch zum Nachspielen aufgebaut werden. **(ms)**



Genaues Zielen: Das Queue-Ende läßt sich nötigenfalls auch anlupfen.

Hier wird die Spitze zum Effetspiel justiert.



Der Computer ahndet jedes Foul – auch Breakfouls beim 8er-Ball.

MONIKA STOSCHEK

Diese Kugel(n) geb' ich mir gerne! Schon vor knapp anderthalb Jahren hinterließ Vorgänger »Virtual Pool« einen bleibend guten Eindruck und schien kaum verbesserungswürdig. Doch die »Interplayer« haben nochmals eins draufgesetzt: verfeinerte Grafik, tolle (Lehr)-Videos, satter Sound und gnadenlos realistische Kugel- und Bandenphysik. Die eingängige Steuerung läßt mit all ihren Optionen absolut echtes Spielgefühl entstehen. Am überzeugendsten, (wenn auch beschämendsten) war, daß ich auf dem virtuellen Filz dieselben Fehler fabrizierte, die meinem Trainer schon lange ein Dorn im Auge sind. Realistischer geht es wirklich nicht. Zum Trost bewunderte ich den Vollprofi Lou Butera bei seinen Meisterstößen. Als die Videos über den heimischen PC-Bildschirm flimmerten und ich im Anschluß die Nachspieloption wählte, mußte ich mit meinem Lebensgefährten (Deutscher Pokalsieger im 8er-Ball) um die Maus rangeln, da er unbedingt sämtliche Trickstöße nachspielen wollte.

Von den wichtigen Poolvarianten mit ihren Regeln und den verschiedenen Fouls über das Training inklusive Replay vermisse ich nichts. Dank des hervorragenden Online-Tutorials profitieren nicht nur billardfanatische Queuejünger, sondern auch weniger begabte Gelegenheitsspieler von dieser exzellenten Simulation. Bei dreierlei Spielstärken der Gegner und einem Trainingmodus mit Hilfslinien kommt jeder auf seine Kosten. Virtual Pool 2 ist eine kugelrunde Sache und für jeden Billardfreund ein Muß.

VIRTUAL POOL 2

Hersteller:	Interplay	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/166, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (an einem PC, per Netzwerk, Modem oder seriell)	**Benchmark:**	➊②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Sehr gut	**Komfort:**	Sehr gut	**Übersetzung:**	geplant

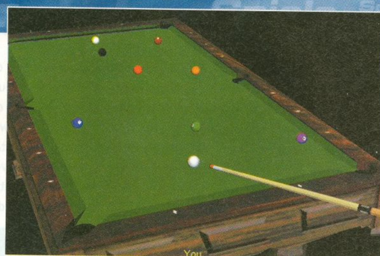
PC PLAYER WERTUNG



Billardsimulation für Fortgeschrittene

PRO POOL 3D

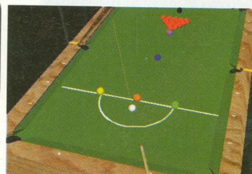
Billard ist zwar hierzulande kein Massensport, aber seine Beliebtheit steigt ständig. Riesige Poolhallen sind in Amerika längst gang und gäbe. Von dort kommt eine PC-Variante gerade rechtzeitig, wenn Billard zur olympischen Disziplin wird.



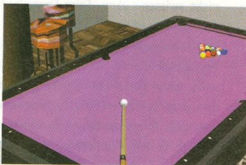
Das ist Neunerball in der höchsten Auflösung von 800 mal 600 Pixeln.

Billardsimulationen wie »Pro Pool 3D« für den PC haben einen großen Vorteil: Sie ersparen dem Spieler neben der Tischmiete auch das Negativimage vom Kneipensport im verrauchten Hinterzimmer. Ihre virtuellen Partien tragen Sie am Privattisch, in der Spielhalle, einer Bar oder im Turnierrahmen aus. Nachdem Sie Ihre bevorzugte Poolvariante (8er-Ball, 9er-Ball, 14/1, Snooker) im Pulldown-Menü angeklickt haben, entscheiden Sie sich für das Training, einen Computergegner oder einen menschlichen Spielpartner.

Zur Dosierung Ihrer Stöße nehmen Sie diverse Feineinstellungen vor: Selbst weniger passionierte Queue-Jünger kennen Ausdrücke wie Effet oder English. Dieses Anschneiden des Spielballes gestaltet sich allerdings äußerst diffizil. Die Zoomfunktion läßt Sie näher ans Geschehen, das sich überwiegend per Maus und Tastatur-Hotkeys beeinflussen läßt. Mit gehaltener linker Maustaste kippen Sie den Tisch wunschgemäß in eine günstige Position und bringen anschließend mittels rechter Maustaste Ihr Queue hinter den Spielball. Die Stoßstärke hängt davon ab, wie weit Sie Ihr Queue bei gedrückter Maustaste von der »Weißen« wegziehen, nach dem Loslassen schnellt es im (nicht fixierbaren) Winkel nach vorne. Während unsereiner mit maximal drei Queues zur Partie erscheint, beläuft sich das Pro-Pool-Kontingent auf sechs Stöcke. Umgebungsgrafik, Tisch und Queue sind abschaltbar, was die letzten beiden Optionen bringen sollen, blieb allerdings unklar. Ebenso, warum die Trickstoßvariante bei unserer Verkaufsversion nicht funktionierte und offensichtlich vergessen wurde, die Snooker-Regeln zu implementieren, so daß Sie hier selbst für regelgerechtes Spiel sorgen müssen. Auch Fouls werden nicht explizit angezeigt. Tribut an den labelliefernden Tischhersteller: Die insgesamt 15 Tische der Marke Brunswick sind in Bezug auf Tuchfarbe und Beinform modifizierbar. Wer will, darf sich auch gleich eines der Möbel aussuchen und ins Haus liefern lassen. **(ms)**



Hier sehen Sie beim Snooker gerade die Hilfslinie eingeblendet.



Ob Achterball auf so einem Tuch mehr Spaß macht?



So etwas gibt es normalerweise nur im Trickfilm: Das Queue schwebt im Raum.

MONIKA STOSCHEK

Bei aller Liebe zu diesem schönen Sport, aber Pro Pool 3D hat mir für drei Sterne zu viele Mängel. Ansätze wie Ballverlaufslinie und drehbarer Blickwinkel sind zwar vorhanden, aber nur in der höchsten Auflösung im Vollbild kommt ein wenig Billardgefühl auf. Ich darf zwar nahe an die Kugel heran, aber die Steuerung bleibt eine äußerst fummelige Angelegenheit. In der niedrigen Auflösung ist es angesichts der relativ geringen Kugelgröße schwierig, den rechten Punkt fürs richtige Effet zu finden. Der starke Computergegner hingegen scheint da keinerlei Probleme zu haben. Mangels verschiedener Spielstufen fällt ein Sieg unheimlich schwer. Nicht nur für Einsteiger wäre eine Art Tutorial durchaus wünschenswert.

Die Trickvariante klappte nicht, und Snooker wurde höchst stiefmütterlich behandelt: Der Computer kennt die Regeln nicht, und nur ein Tisch wurde spendiert. Dafür sind hier, im Gegensatz zu den Pooltischen, die Hilfslinien in das Tuch eingezeichnet. Auf unnötigen Schnickschnack wie rosarotes Tuch und abschaltbare Tische hätte der Hersteller locker zugunsten der genannten Versäumnisse verzichten können. Da im Booklet zu Pro Pool 3D von »der Kö« und »Schüssen« die Rede ist, kann ich Billardkennern nur raten: Hände hoch, das Queue nicht fallen lassen, und lieber Virtual Pool 2 spielen!

PRO POOL 3D

Hersteller:	Head Games / NBG	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (nacheinander an einem PC)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG





SOFT PRICE

GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

macht jeden zum Zocker!

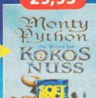
Vorsicht, Ansteckungsgefahr! Soft Price infiziert selbst die abgefahrensten Typen mit dem Spielevirus. Da hilft kein Impfstoff: **Alles echte Klassiker von Bomico mit Game-Charts-Erfahrung! Wie immer zum unverschämt soften Preis! Natürlich nur Originalspiele unterschiedlichster Genres und komplett in Deutsch. Erkennungszeichen: der SOFT PRICE-Sticker.** Erste Symptome der Zockersucht: Sie werden wie ferngesteuert den gut sortierten Fachhandel besuchen...

29,95*



Die Fugger II
Eine der erfolgreichsten Wirtschaftssimulationen des vergangenen Jahres und ein echter Chart-Stürmer!

29,95*



Monty Python Die Ritter der Kokosnuß
Schwärzester, britischer Humor! Das preisgekrönte Spiel zum Film.

29,95*



Pro-Pinball The Web
Das ist DIE Flipper-Simulation! Spielhallen-Feeling pur!

39,95*



Super EF 2000
Die Win 95-Version der legendären Kampfflugsimulation TFX: EF 2000

49,95*



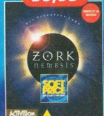
Trivial Pursuit
Das kultige Gesellschaftsspiel auf CD-ROM: mehr als 1000 Fragen und Antworten, jeweils mit einem Videoclip begleitet.

39,95*



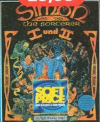
Warcraft II – Tides of Darkness
Der Echtzeit-Strategie-Klassiker im Fantasy-Gewand.

39,95*



Zork Nemesis
Das multimediale Adventure-Spektakel und eine der besten 3D-Spielewelten, die je geschaffen wurde.

29,95*



Simon The Sorcerer I und II
Das beliebte Kult-Adventure jetzt im Doppelpack.



Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.de

* unverbindliche Preisempfehlung

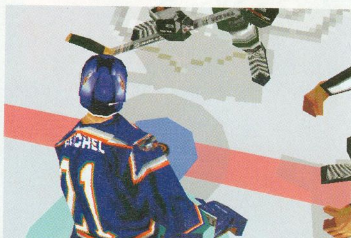
Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

NHL 98

Wieso lieben die Amerikaner wohl Eishockey? Ist es die rasante Spielweise, sind es die brutalen Body-Checks oder gar die Massenschlägereien? Wenn Sie »NHL 98« in die Finger bekommen, werden Sie schon erleben, was dran ist.



Verwirrung herrscht in der ansonsten gut postierten Abwehr, während Detroits Draper einen Paß nahe vor das Tor spielt.



Mittendrin statt nur dabei: Mancher Kamerawinkel erlaubt tiefe Einblicke ins Geschehen.

Von seinen Kunden verlangt EA Sports jedes Jahr, erneut tief in die Tasche zu greifen, um sich die Nachfolger ihrer vor allem grafisch so brillanten Sportspiele zu kaufen. Dabei sind die Programme immer gute Beispiele für die Entwicklungen im Hardwarebereich. Zum fünften Mal präsentiert sich »NHL Hockey«, und die optischen Veränderungen seit der 94er-Version sind schon beachtlich. Kein Wunder also, daß auch »NHL 98« den Vorgänger in puncto Präsentation hinter sich läßt. Zwar haben sich die Polygon-Cracks im großen und ganzen kaum verändert, die Details und Bewegungsabläufe sind jedoch kräftig feingetunt. Einige Spieler tragen nun durchsichtige Plastik-Visoren, drehen ungeduldig ihren Schläger, während sie auf das Bully warten, und in Nahaufnahmen erkennt man richtige, wunderbar detailliert gezeichnete Gesichter.



In den Drittelpausen sorgt der Eiswagen für eine »reibungslose« Spielfläche.

Auch beim Front-End hat sich einiges getan: Die einzelnen Menüs sind nun leicht zu finden und anzuwählen. Im Hintergrund läuft wieder fetzige Musik, um Sie gleich in die richtige Stimmung zu versetzen. Durch einen simplen Mausklick auf den Button »Modus wählen« landen Sie bei den verschiedenen Spielarten. Für Zwischendurch und um sich mit NHL 98 vertraut zu machen, treten Sie zu einem Freundschaftsspiel an. Neben den aktuellen NHL-Vereinen finden Sie viele Nationalmannschaften, darunter auch Deutschland. Diese können auch in einem Turnier zusammen mit den nordamerikanischen Klubs teilnehmen, wobei Ihnen freisteht, wieviele Mannschaften auflaufen. Für die Fans der amerikanischen Profi-Ligen bleibt eine NHL-Saison das höchste der Gefühle. Alle Originalnamen und Fakten wurden in das Programm eingebaut, die natürlich auch jederzeit im Untermenü »Statistiken« zu begutachten sind. Sie müssen nicht unbedingt alle 82 Partien durchleben, sondern dürfen sich auch für eine Mini-Saison von nur 25 Spielen entscheiden. Die maximale Anzahl der Play-Off-Spiele ist begrenzbar sowie natürlich die Drittel-Länge. Standardmäßig übernehmen Sie das Regelwerk der National Hockey League eins zu eins, wobei Ihnen jedoch überlassen bleibt, ob Sie nicht ein paar Leitsätze wie Zwei-Linien-Pässe oder unerlaubte Weitschüsse ausschalten. Zudem sind Schlägereien und Verletzungen optional sowie der Härtegrad der Schiedsrichterentscheidungen stufenweise einstellbar.

EA Sports hat sich viel Mühe mit der Lokalisierung gegeben und die gesamte Sprachausgabe eingedeutscht. Der Hallensprecher nennt nur die Rückennummern, der Kommentator kennt alle Namen. Trotzdem ist es bedauernswert, daß auf der CD die amerikanische Fassung nicht enthalten ist – die kann sogar mit einem Co-Kommentator prahlen, der auch auf einzelne wichtige Spieler mit Hintergrundinformation eingeht.

ROLAND AUSTINAT

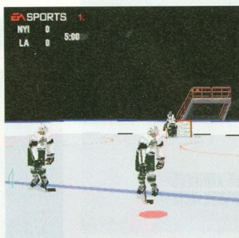
Sport ist im Verein erst schön – der Werbespruch des deutschen Sportbundes könnte auch auf der NHL-98-Schachtel stehen. Schon gegen den Computer macht die Puckschlägerei Spaß, doch erst mit einem echten Mitspieler geht es richtig rund. Noch besser als die Zweikämpfe gegen Alex sind die Spiele, in denen wir zusammen in einer Mannschaft gegen das gegnerische Team anrempeln.

Doch nicht nur das Spiel, auch das Ambiente ist ein Gedicht: Die Menge tobt, die Bande wackelt – lediglich die Sprecher gefallen mir als eingeschworenem Anglophilen in der Originalversion besser. Aber wer weiß, vielleicht baut EA Sports eines Tages noch die deutsche Liga ein: Dann nämlich würden die leicht teutonisch-trockenen Kommentare wieder passen, und ich könnte endlich einmal den Essener Moskitos tatkräftig unter die Arme greifen.

IM VERGLEICH

	NHL 98	WORLDWIDE SOCCER PC	NHL 97
Präsentation	Sehr gut	Durchschnitt	Sehr gut
Spieltiefe	Gut	Durchschnitt	Sehr gut
Ausstattung	Sehr gut	Gut	Durchschnitt
Komfort	Gut	Durchschnitt	Schlecht
Multiplayer	Sehr gut	Durchschnitt	Gut
Wertung	★★★★★	★★★★	★★★

NHL 97 hat letztes Jahr wegen der vielen kleinen Bugs in der von uns getesteten US-Verkaufsversion ziemlich schlecht abgeschnitten. Wie es sich für einen würdigen Nachfolger ziemt, wurden die vorhandenen Schwachstellen bei NHL 98 ausgemerzt, was es momentan zum besten Sportspiel macht. Da es im Moment an Eishockey-Konkurrenz mangelt, lohnt sich ein Vergleich mit dem actionbetonten Worldwide Soccer. Auch wenn auf dem grünen Rasen Bodychecks härter bestraft werden, spielt es sich dort nicht anders. Weil es mit 22 Spielern aber sehr eng zugeht, führen Pass-Stafetten selten zum Erfolg. Im Vergleich zu NHL 98 bleibt es zweiter Sieger – die Fülle an Statistiken, die geballte Atmosphäre und die schönen Kombinationen aus NHL 98 vermissen Sie schmerzlich in Worldwide Soccer. NHL 97 macht immer noch viel Spaß und läuft auch ohne 3D-Grafikkarte flüssig auf kleineren Rechnern.



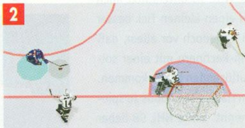


Mit abgeschalteten Details (oben) geht viel von der phantastischen Grafik (rechts) verloren.

Die Atmosphäre ist noch realistischer als im vergangenen Jahr. Auch wenn es übertrieben wäre zu sagen, man fühle sich wie im Stadion, so ist zumindest der Unterschied zu einer Fernsehübertragung minimal geworden. Aus acht unterschiedlichen Kamerawinkeln bestaunen Sie das Spektakel, wobei für jeden Geschmack etwas dabei ist. In den kurzen Wartezeiten vor Bullies blenden sich verschiedene Statistiken über die Teams und einzelne Spieler ein, was die Herzen der Fans höher schlagen läßt. Die vielen Orgelstückchen, der Hallensprecher und die Zuschauer-Zurufe heizen dem Spiel so richtig ein.

»NHL 97« brachte ganz schön viel Hektik ins Geschehen, was zwar realistisch, aber schwer zu steuern war. Die Kufen-Cracks flitzten nur so übers Eis, was kontrollierte Angriffe kaum noch zuließ. Die Programmierer kümmerten sich besonders um dieses Problem und versuchten, trotz der enorm hohen Geschwindigkeit auch komplexe Spielzüge einzubringen. Und es ist ihnen gelungen: Doppelpässe und Direktabnahmen sind keine Hexerei. Sehr erfreulich ist auch die zweite grundlegende Verbesserung: die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Spieler. Zum ersten Mal läßt sich eine richtige Power-Play-Situation aufbauen, und das Laufen in die freien Räume klappt viel besser als früher. Jedoch profitiert auch Ihr Team davon, weshalb es zwar insgesamt schwieriger ist, ein Spiel zu gewinnen – für Profis aber immer noch nicht die Herausforderung, die sie sich gewiß wünschten. Ein weiteres Manko von NHL 97 war das Fehlen von taktischen Möglichkeiten. Jetzt definieren Sie sowohl für den Angriff als auch für die Verteidigung separate Varianten, die von den PC-gesteuerten Mitspielern ausgeführt werden. Mit der Option »Druck« legen Sie die Härte des Einsatzes fest – je größer dieser ist, desto seltener hat der Gegner die Gelegenheit, auf das Tor zu schießen, aber desto mehr Strafzeiten wegen übertriebener Härte kassieren Sie ein.

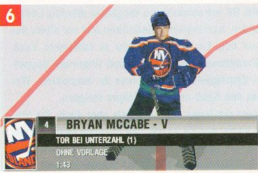






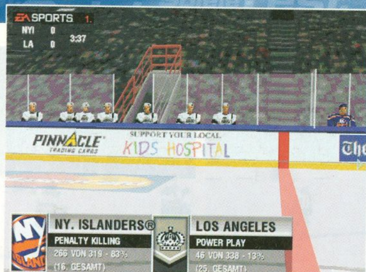






Dank der eingebauten Replay-Funktion (1) ist die Entstehung eines Tores genau nachvollziehbar. Nachdem der Puck weit nach vorn geschlagen wurde, erkämpft McCabe sich die Scheibe (2) und fährt am Torhüter vorbei (3). Das Ganze noch mal aus einer anderen Perspektive (4): Er läßt die Verteidiger ziehen und schiebt den Puck lässig ins kurze Eck (5). Der folgende Jubel ist verständlich (6).





Die Reservebank der Los Angeles Kings beobachtet kritisch das Spiel, unten eingeblendet sehen Sie eine der unzähligen Statistiken.



Bei Forsbergs hartem Check zerbricht die Plastikglas-Bande, oben links zeigt die Einblendung, daß ein Spieler gleich aus der »Kühlbox« kommt.



Der benutzerfreundliche Editor zaubert Ihnen einen Spieler herbei, den Sie beliebig in das Programm einbauen.

Der eingebaute Editor erlaubt Transfers zwischen den Teams sowie die »Erzeugung« eigener Spieler. Auf Wunsch »basteln« Sie sich ein perfekt spielendes Alter-Ego. Daß Sie Ihren Namen dann wirklich auf dem Trikot lesen können, beweist die Detailverliebtheit der Programmierer. Die Teams jede Saison auf den neuesten Stand zu bringen, dürfte dank der amerikanischen Trade-Regeln keine große Schwierigkeit darstellen.

Per Modem-, Nullmodem- und Netzwerk-Unterstützung bestreiten maximal acht Spieler eine Partie. Wahlweise bilden bis zu sechs Spieler zusammen ein Team, wobei jeder einen festen Schlittschuh-Schützen zugeordnet bekommt.

Technik-Tip: Um eine flüssige Partie Eishockey in SVGA hinzulegen, benötigen Sie einen Pentium/166. NHL 98 unterstützt auch den 3Dfx-Chip, mit dem die Grafik noch einen kleinen Tick besser aussieht. Vorteil wie bei vielen Spielen ist jedoch vor allem, daß auch Besitzer von schwächeren Pentium-Rechnern mit einer solchen 3D-Karte in den Genuß der hochauflösenden Grafik kommen. Hoffentlich verfällt niemand der Idee, im Halbzeilenmodus zu spielen – wer nur einen 486er sein eigen nennt, sollte NHL 98 lieber im Regal stehen lassen. Vorbildlich ist die benutzerdefinierte Installation, mit der Sie zwischen acht und 400 MByte Festplattenplatz belegen, was auch Geschwindigkeitsunterschiede ausmacht. **(ab)**

ALEX BRANTE

Im »echten« Leben bin ich reinrassiger Fußballfan. Eishockey reißt mich nur bei Weltmeisterschaften mit, die Deutsche Eishockey Liga hat jedoch für mich keinen Reiz. Ganz anders sieht es auf dem PC aus: Während sich Fußball scheinbar nur schwer umsetzen läßt und ich immer enttäuscht über das unrealistische Geschehen auf meinem Monitor bin, macht NHL 98 wie schon seine Vorgänger mächtig Laune. Gute Stadion-Atmosphäre, haufenweise Statistiken und vor allem das rasante Geschehen auf dem Eis bringt von Jahr zu Jahr mehr Spaß. Die Mischung aus skrupellosen Body-Checks und filigranen Doppelpässen ist für jeden Sportspielefan wärmstens zu empfehlen. Wer Spielpartner hat, kann den Spaß noch um einiges steigern.

Ein bißchen gemein sind die Jungs von EA Sports aber doch: Die Verbesserungen sind wie immer gerade so gut, daß ich auch Besitzern des Vorgängers den »Neukauf« ans Herz legen muß. All die kleinen Mankos wie die fehlende Zeiteinblendung in NHL 97 wurden entfernt, dazu gibt es nun ein paar neue Mannschaften und sogar Taktik-Optionen. Und natürlich ist die Grafik wieder etwas besser, soll heißen, brillant. Kaufen, installieren, Spaß haben: So lautet meine Empfehlung.



Jari Kurri von den Avalanches darf für zwei Minuten verschnaufen.

NHL 98

Hersteller:	EA Sports	**Empfohlene Hardware:**
Betriebssystem:	Windows 95	P/166, 16 MByte RAM, 3D fx-Karte
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier	**Benchmark:** ❶②③④⑤
(an einem PC oder per Netzwerk)		**Sprache:** Deutsch

Präsentation: Sehr gut	**Spieltiefe:** Gut	**Multiplayer:** Sehr gut
Ausstattung: Sehr gut	**Komfort:** Gut	**Übersetzung:** Gut

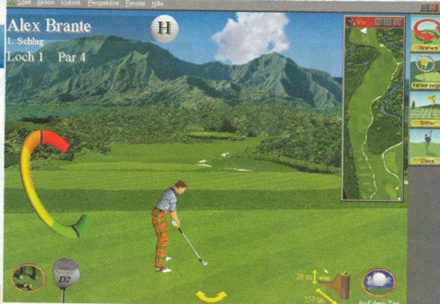
PC PLAYER WERTUNG



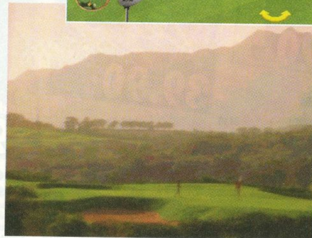
Sportspiel für Fortgeschrittene

DSF GOLF

Nach monatelangem Hickhack heißt die neue Golfsimulation von Sierra nun doch »DSF Golf«. Wir haben die beiden mitgelieferten Kurse besucht, um alles weitere in Erfahrung zu bringen.



Schon beim ersten Tee wird klar: »The Prince« ist ein Kurs für fortgeschrittene Golfer.



Beim Anblick der Videos wäre ich doch lieber auf Hawaii, statt dieses mittelprächtige Spiel zu testen.



Wenn Sie zu lange trödeln, inspiziert der buntgekleidete Herr erst einmal das Grün.

Schon seit zwei Monaten liegt eine fast fertige Beta-Version des Sierra-Spiels in der Redaktion. Der Hersteller suchte jedoch lange nach einem passenden Namen und schloß erst vor kurzem einen Vertrag mit einem deutschen Privatsender – das Produkt heißt also jetzt »DSF Golf«. Kaum verwunderlich, daß es sich hierbei um eine weitere Golfsimulation handelt. Daß der Produzent des Spiels aber Vance Cook heißt, sollte Experten aufhorchen lassen: Bis vor kurzem war der Mann bei Access tätig und mitverantwortlich für die »Links«-Serie. Vom großen Konkurrenten kam erst letzten Monat die mit einem »Gold Player« ausgezeichnete »Links LS 1998 Edition« (siehe Ausgabe 10/97). Da sich DSF Golf an dem Referenz-Produkt orientiert, bleibt ein Vergleich nicht aus.

Konzentrieren wir uns zuerst auf die Unterschiede: Die Darstellung der Golfer erfolgt dank Polygon-Technik in echtem 3D, eine Entwicklung wie bei den indizierten Actionspielen. Die Animation der Spieler ist deshalb sehr gut gelungen. Eher bizarr gestaltet sich die neue Schwungtechnik. Um die Schlagbewegung zu simulieren, rollen Sie mit der Maus über den ganzen Tisch. Etwaige Abweichungen von einer geraden Linie versehen den Schlag mit Schnitt. Was bei »3D-Ultra Minigolf« noch ganz gut funktionierte, wirkt bei einer solchen Simulation eher überflüssig, zu ungenau ist die Sache. Das von »PGA Tour« bekannte »Tri-Klick-System« wurde glücklicherweise auch hier implementiert. Wie bei den Mitbewerbern dürfen Sie via Internet oder lokales Netzwerk gegen bis zu 255 Golffreunde antreten. Das Programm enthält zwei Kurse, »The Prince« in Kauai, Hawaii und den »Pete Dye Golf Club« in Bridgeport, West Virginia. Zu beiden Kursen finden Sie Multimedia-Touren auf der CD. Ansonsten kann DSF Golf kaum mit neuen Ideen glänzen: Es gibt 13 Spielmodi und verschiedene Einstellungsoptionen wie die Wind- und Platzbedingungen. Schmerzlich vermissen wir einen Offline-Turniermodus, verschiedene Grafik-Auflösungen, eine umfangreiche Online-Hilfe und eine etwas genauere Schlagkontrolle. Auf dem Grün werden Sie den Ball bei gleicher Stärke mal fünfzig Zentimeter, mal fünf Meter weit schlagen. Die Grafik ist ordentlich, baut sich aber wie die letztjährige Links-Version von unten nach oben auf. Die Sprüche des Kommentators sind ziemlich lau, und die Zusatzanimationen des Golfers passen nicht immer zum Geschehen. **(ab)**

ALEX BRANTE

Gerade einen Monat nach Links LS 98 kommt nun DSF Golf auf den Markt und muß sich mit ersterem messen. Außer dem gewöhnungsbedürftigen und ungenauen Maus-Swing kann der Newcomer überhaupt nichts Neues bieten. Und in jedem anderen Aspekt bleibt es klar zweiter Sieger: Die Grafik ist nicht annähernd so schön, der Bildschirmaufbau sogar langsamer. Ich konnte keine Zusatzanimationen entdecken, und auch an das notwendige Offline-Turnier haben die Programmierer nicht gedacht.

Zu guter Letzt war auch die hochgejubelte »exakte« Ballphysik nicht auszumachen – der Ball hüpft übers Grün, bleibt manchmal sofort auf der Stelle liegen oder bewegt sich plötzlich noch mal ein paar Meter weiter, als zuerst grafisch dargestellt. DSF Golf ist eine solide Simulation, die sich jedoch bei der starken Konkurrenz kaum behaupten kann, da wären doch ein paar neue Ideen nötig gewesen.

DSF GOLF

Hersteller:	Sierra	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis 255 (an einem PC; per Netzwerk oder Internet)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



IHR TRAUM WIRD WAHR

Duschen mit Lara Croft

Tomb Raider II Limited Edition

Starring Lara Croft

für
PC CD-ROM DM **79,90**
und
SONY PlayStation DM **94,90**

Jeweils mit dem exklusiven Lara-Croft-Duschgel.
Einzige authorisierte Limited Edition in begrenzter Auflage – nur solange Vorrat reicht!
Vorraussichtlich lieferbar ab Mitte November
Vorbestellen bei

SOFTSALE

Lau und Zielke GmbH, Schloßplatz 19,
31582 Nienburg,
Tel. 05021/910416, FAX 910403
oder in allen Softsale Shops





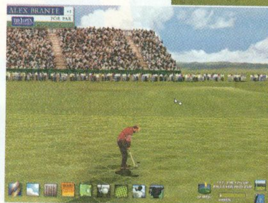
Alles über
Tomb Raider II
in der aktuellen
Softsale-Ausgabe.
Jetzt am Kiosk
nur DM **1,90**

PRINTWERK HAMBURG

Sportspiel für Fortgeschrittene

BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF

Das Spiel Golf wurde in Schottland geboren. Seit über 600 Jahren existiert der altehrwürdige Kurs »St. Andrews« und hat sich dabei bis heute kaum geändert. Legendär sind die riesigen Greens, die oft als Doppel-Grüns für zwei verschiedene Löcher dienen.



Vor einer solchen Kulisse einzuputten, ist schon schwer genug. Bei dem Grid und der ungenauen Steuerung wird es fast unmöglich.

Wir erwischen den bärtigen Herrn beim Abschlag: gute Haltung, aber grafisch etwas hinter der Konkurrenz zurückhängend. (800 x 600)

Die beiden mitgelieferten schottischen Kurse des »British Open Championship Golf« bieten Abwechslung für PC-gestählte Golf-Profis. Ein Manko für eine Umsetzung ist sicherlich die absolute Einöde, die in »St. Andrews« und »Royal Troon« herrscht: Bäume gibt es im hohen Norden kaum, die Fairways sind so breit, daß sie nicht zu verfehlen sind. Jedoch haben die Programmierer wohl meine Gebete erhört und endlich echte Turnier-Atmosphäre erzeugt – die Tristesse wurde bevölkert mit einer Masse an Zuschauern, wie sie noch nie zu sehen war. Nicht nur der gut gelungene Applaus, sondern auch die Kommentatoren sorgen akustisch für viel Stimmung. Sozusagen live berichten sie, wenn einem der Spieler aus den Top-Ten ein Birdie gelingt oder er mit einem Bogie vom Loch wegschleicht.

So gelungen die Atmosphäre ist, so schlecht spielt sich das Golfspektakel von Looking Glass. Daß es grafisch nicht ganz mit der Konkurrenz mithalten kann, ist noch zu verschmerzen. Daß jedoch das an sich so einfache Tri-Klick-System so schwer zu handhaben ist, bleibt unverzeihlich. Während es in »Links« eine reine Übungssache ist, den Ball richtig zu treffen, artet es hier zur Glückssache aus. Das Programm scheint selbst bei der Vollinstallation von 200 MByte den Mausklick mit einer Trägheit auf den Schlag zu übertragen, daß von koordiniertem Spiel keine Rede sein kann. Völlig lächerlich ist das Grid, daß Sie benötigen, um die feinen Breaks auf dem Grün zu erkennen. Da macht es dann auch keinen Unterschied mehr, ob Sie den »Novice«- oder den »Pro«-Modus wählen. Die neue Generation der Golfspiele bietet für Mehrspielerfreunde eine Netzwerk- und Internet-Funktion, wie die mitgelieferten Golfkurse präsentiert sich dieses Produkt klassisch ohne solchen Firlefanz. Während andere bis zu 13 Spielmodi bieten, bleibt es hier bei fünf. Immerhin haben Sie die Wahl zwischen zwei Grafik-Auflösungen von 640 mal 480 und 800 mal 600 Bildpunkten. Zwei nette kleine Neuerungen sind im Test noch aufgefallen: Der »Shot Designer« hilft bei schwierigen Ball-Lagen, und das »Caddie's Notebook« reicht noch ein paar Zusatztips für jedes Loch, sogar mit Sprachausgabe. (ab)



Das Notizbuch des Caddies enthält zusätzliche Informationen.

ALEX BRANTE

Langsam frustrieren mich diese Golfspiele. British Open Championship Golf hat genau das, was ich bei der Konkurrenz vermisse, dafür läuft hier alles andere falsch. Die beiden Kurse sind optisch so ziemlich das Langweiligste, was Golf zu bieten hat. Aber mit den vielen Zuschauern, ja sogar Tribünen und Kamerakränen, fühle ich mich zum ersten Mal wie bei einem echten Turnier. Die Sprecher liefern äußerst passende Kommentare ab und erzählen mir sogar, was auf den anderen Löchern und dem Leaderboard passiert.

Nur hinkt das Spiel grafisch hinter dem edlen Links LS und auch dem neuen PGA Tour Pro her. Doch viel schlimmer ist der schwer abzuschätzende Swing, sowohl beim Eisen als auch beim Putter – es ist ein reiner Glücksfall, den Ball richtig zu treffen. Vor allem das Putten hat mich so genervt, daß ich fast von Unspielbarkeit reden muß. Wirklich schade! Vielleicht guckt sich jedoch ein Mitbewerber mal etwas von der Atmosphäre dieses Spiels ab.

BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF

Hersteller:	Looking Glass	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	P/133, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (nacheinander an einem PC)	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Schlecht
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Wial



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9[00] - 18[00] Uhr
Freitag 9[00] - 17[00] Uhr
Samstag 9[00] - 13[00] Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9[00] - 13[00] + 13[30] - 18[00], Sa. 9[00] - 12[00]

WIAL / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10[00] - 19[00], Sa. 10[00] - 16[00]

WIAL / Mr Games NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10[00] - 19[00], Sa. 10[00] - 14[00]

CD-ROM GAMES

3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
688i Hunter Killer / WIN 95	KD	75,90
7TH LEGION / WIN 95	KD	79,90
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	79,90
ADVENTURES OF LOMAX	DA	69,90
AGENT ARMSTRONG	KD	69,90
AGES OF EMPIRE (11/97)	KD	99,90
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	75,90
AKTE EUROPA (09/97)	KD	69,90
ALEXANDER DER GROSSE	KD	69,90
ANNO 1602 (11/97)	KD	79,90
ANSTOSS 2	KD	75,90
ARMORED FIST 2.0*	KD	79,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	KD	39,90
ATLANTIS	KD	79,90
ATOMIC BOMBERMAN	DA	69,90
AWARD WINNERS 3 -KOCH MEDIA-	KD	49,90
BAPHOMETS FLUCH 2 (10/97)	KD	79,90
BEASTS & BUMPKINS	KD	69,90
BETRAYAL AT ANTARA	DA	79,90
BIRTHRIGHT	DA	69,90
BLADE RUNNER (10/97)	KD	85,90
BLEIFUSS FUN	KD	59,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON	E	75,90
CAPITALISM PLUS	DA	59,90
CARMAGEDDON	KD	69,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:		
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	KD	89,90
CIVILIZATION 2 UNENTDECKTE WELTEN	KD	29,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
COMPUGOTCHI -VIRTUELLES HAUSTIER-	KD	19,90
CONSTRUCTOR	KD	75,90
C&C: ALARMSTUFE ROT BUNDLE:		
C&C 2 + MISSION + LEVEL + LÖSUNGSBUCH	KD	119,90
C&C 2 Mission: Gegenangriff	KD	29,90
C&C 2 Mission: Vergeltungsschlag (10/97)	KD	29,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD	79,90
D-INFO 97	KD	35,90
DARK COLONY	KD	75,90
DARK REIGN (10/97)	KD	75,90
DEATHTRAP DUNGEON*	KD	89,90
DEMONWORLD	KD	69,90
DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME	KD	69,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER VERGESSENE GOTT (09/97)	KD	69,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	KD	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIE ENTSCHEIDUNG	KD	69,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
D.O.G.	KD	59,90
DSF GOLF (09/97)	KD	54,90
DUNGEON KEEPER	KD	79,90
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	KD	24,90
ECSTATICA 2	KD	79,90
ENEMY NATIONS / WIN 95	KD	69,90
EVIDENCE	KD	69,90
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	KD	69,90
F-16 FIGHTING FALCON	KD	69,90
F-16 AGRESSOR (11/97)	DA	69,90
F1 MANAGER PROFESSIONAL (09/97)	KD	69,90
F1 RACING (UBI SOFT 09/97)	KD	75,90
F/A-18 HORNET 3.0	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR	KD	19,90
FALLOUT (11/97)*	DA	69,90
FIFA SOCCER 97	KD	59,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95 (10/97)	KD	75,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	75,90
FIGHTERS ANTHOLOGY (ATF 98 / 10/97)	KD	75,90
FIN-FIN ---Der Hit der IFA 97---	KD	89,90
FIRST AID 97	KD	59,90
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT 09/97)*	E	119,00
FLYING CORPS	KD	39,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	59,90
F L O Y D (10/97)	KD	75,90
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	DA	59,90
FORMEL 1 (Psygnosis)	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	65,90
FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLKIT	KD	19,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FRITZ 5 (CHESSBASE)	KD	129,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
GAZILLIONAIRE DELUXE	KD	55,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	KD	79,90
H.E.D.Z. (10/97)	KD	69,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	KD	79,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	KD	65,90
HAVE A N.I.C.E. DAY TRACKPACK	KD	34,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	E	59,90
HERSCHER DER MEERE (10/97)	KD	79,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUGO 4	KD	69,90
HUGO 5	KD	65,90
iF22 ASF	KD	85,90
IMPERIUM GALACTICA	KD	75,90
IMPERIALISMUS / WIN 95	KD	69,90
INCUBATION (10/97)	KD	69,90
INDEPENDENCE DAY / WIN 95	KD	75,90
INTERSTATE 76	KD	79,90
I-WAR (10/97)	KD	89,90
JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	KD	79,90
JACK ORLANDO	KD	39,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	KD	69,90

CD-ROM GAMES

JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD	69,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	E	89,90
KAI'S PHOTO SOAP	KD	89,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	DA	59,90
KKND MISSION DISK 1 / WIN 95*	KD	29,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung	KD	69,90
LEGACY OF KAIN (10/97)	KD	75,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION:		
LEVIATHAN	KD	75,90
Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		99,90
LINKS LS 98	DA	79,90
LINKS KURS KOLLEKTIONEN 1-3 jeweils	DA	59,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	KD	29,95
LOST VIKINGS 2	KD	65,90
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	KD	54,90
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
MACHINE HUNTER	KD	65,90
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MASS DESTRUCTION	KD	65,90
MASTER OF ORION 2	KD	54,90
MAX MONTEZUMA (10/97)	KD	75,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 7	KD	79,90
incl. 3D Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, Cyberstorm, A-10 Cuba		
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General, Comanche, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer	KD	59,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	39,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	39,90
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	DA	69,90
MONKEY ISLAND 3 (updatefähig) (10/97)	DA	79,90
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION (10/97)	KD	69,90
MONSTER TRUCKS	DA	75,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	75,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
NBA 98 / WIN 95 (11/97)	KD	79,90
NBA HANGTIME (09/97)	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NHL BREAKAWAY™ 98 (10/97)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95 (10/97)	KD	75,90
OSTFRONT / WIN 95 (09/97)	KD	69,90
OUTLAWS	KD	79,90
OUTPOST 2.0 (09/97)*	KD	69,90
PANDEMONIUM	DA	69,90
PANZERGENERAL 3D (10/97)	KD	69,90
PAZIFIK ADMIRAL	KD	69,90
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKOLONIE (11/97)	KD	79,90
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE*	KD	75,90
PETE SAMPRAS TENNIS 97	KD	65,90
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PIRATEN (09/97)	KD	65,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POPULOUS -THE 3RD COMING- (11/97)	KD	75,90
POWER BOAT (10/97)	DA	69,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRINT ARTIST 4.0 INCL. KAI'S POWER GOO	KD	59,90
PRIVATE EYE	KD	75,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PUZZLE BOBBLE	DA	49,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAYMAN'S WORLD (10/97)	KD	49,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL MOON RISING (10/97)	DA	75,90
RED BARON 2 (10/97)	KD	75,90
REDNECK RAMPAGE	DA	69,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	KD	75,90
RETURN TO KRONDOR*	E	79,90
RISIKO / WIN 95	KD	59,90
SHADOWS OF THE EMPIRE (updatefähig)	DA	79,90
SID MEYERS GETTYSBURG / WIN 95 (09/97)	KD	75,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER	KD	24,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
SPEEDSTER	DA	39,90
STAR COMMAND	KD	69,90
STAR CRAFT (10/97)	KD	89,90
STAR FLEET ACADEMY ENGLISCH	E	69,90
STAR FLEET ACADEMY DEUTSCH	KD	69,90
STAR GLADIATORS	DA	85,90
STARS!	KD	59,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	79,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	59,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
SUB CULTURE (11/97)	DA	69,90
SUPER BUBSY / WIN 95	DA	39,90
SUPER SONIC RACERS (09/97)	KD	69,90
SWING	KD	39,90
TERRACIDE	DA	69,90
TEST DRIVE OFFROAD	DA	79,90
THEME HOSPITAL	KD	75,90
TIGER SHARK / WIN 95	DA	69,90
TITANIC (10/97)	KD	69,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
TOMB RAIDER 2 (11/97)	KD	79,90
TOTAL ANNIHILATION (10/97)	KD	79,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	KD	69,90
ULTIMA ONLINE / WIN 95 INTERNET (10/97)	E	79,90
UNREAL (09/97)*	DA	79,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95	DA	69,90
VMX RACING	DA	79,90
WALLACE & GROMIT	DA	54,90

CD-ROM GAMES

WARGODS (09/97)	DA	69,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT 2097	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORLDWIDE SOCCER (SEGA)	KD	69,90
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	DA	69,90
X-COM: APOCALYPSE	KD	75,90
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	DA	49,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	DA	79,90
YODA STORIES (LUCAS ARTS)	KD	39,90
ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79,90

CD-ROM PREISHITS

7TH GUEST / 11TH HOUR (09/97)	DA	29,90
3D ULTRA PINBALL 1	KD	29,90
ACES OF THE DEEP	KD	29,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
ALBION	KD	39,90
AL LOWE PACK (SIERRA)	KD	49,90
incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6		
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	34,90
ASCENDANCY	KD	35,90
BAPHOMETS FLUCH (09/97)	KD	24,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	29,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BERMUDA SYNDOME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	KD	24,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	39,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	34,90
CONQUEROR AD 1086	KD	35,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	35,90
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
CYBERSTORM	KD	29,90
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
DESCENT 2	KD	29,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DIE FUGGER 2	KD	49,90
DISCWORLD	KD	29,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	39,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC (09/97)	KD	29,90
FALLEN HAVEN	KD	39,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	KD	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2	KD	39,90
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (SIERRA ORIGINALS)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (SOFTPRICE)	KD	24,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	39,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	34,90
HUGO 3	KD	29,90
HYPERBLADE	KD	29,90
INCA COLLECTION 1+2	KD	39,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7	KD	34,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (WHITE LABEL)	DA	24,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
M.A.X.	KD	39,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAD TV 2	KD	39,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAG!	KD	24,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MDK	KD	39,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	DA	39,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL HOCKEY 96 (EA CLASSICS)	KD	29,90
NHL HOCKEY 97	KD	39,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	19,90
ORION BURGER	KD	29,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD	19,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POLE POSITION	KD	29,90

CD-ROM PREISHITS

POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	29,90
POOL CHAMPION	E	9,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	59,90
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	KD	24,90
PYST	KD	19,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAVEN PROJECT	KD	9,90
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	DA	24,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROAD RASH CLASSIC (09/97)	KD	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
RÜSSELSHEIM (SIERRA ORIGINALS)	KD	29,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LUCASARTS)	KD	19,90
SCHLEICHFAHRT	KD	39,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHATTERED STEEL	KD	24,90
SHERLOCK HOLMES 2 CLASSIC (09/97)	KD	29,90
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2	KD	29,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	DA	29,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPEED RAGE	DA	29,90
STAR FIGHTER 3000	DA	29,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	DA	19,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STONEKEEP (BLACKMARKET)	KD	24,90
SU-27 FLANKER	DA	19,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	49,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	29,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	9,90
TIME WARRIOR	DA	29,90
TOON STRUCK (09/97)	KD	24,90
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (POWER PLUS)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC (09/97)	KD	29,90
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	DA	24,90
VOLLGAS	KD	35,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	24,90
WEREWOLF (NOVALOGIC)	E	19,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WORMS UNITED	KD	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
"Z" INCL. LÖSUNGSBUCH + LOGITECH MAUS	KD	29,90
ZORK NEMESIS -SOFTPRICE- (09/97)	KD	35,90

PC Zubehör

ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
ALFA QUAD 4-JOYSTICK-ADAPTER	DA	79,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIGITAL EDGE F1 SIM LENKRAD & PEDALE	DA	499,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP	DA	229,90
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PNP	DA	399,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	DA	299,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK	DA	249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL	DA	239,90
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS	DA	219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD	DA	219,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	DA	159,90
VERBATIM DATALIFE CD-ROHLING 10ER PACK		84,90

Sportfans aufgepaßt !!!
Anfang Oktober erwartet Euch der große
NHL 98 Event
von Electronic Arts und WIAL
in DARMSTADT !!!
Den genauen Termin und sonstige Details findet Ihr in der Tagespresse !!!

TIPS & CHEATS LÖSUNGEN **PC HILFE 0190 - 77 88 88** TECHNISCHER SUPPORT
Ein Service der Mr Game's GmbH in Zusammenarbeit mit WIAL Versand Service, Gesprächsgebühr 2,40 DM/min.

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

*Kostenloser Katalog gegen 3,00 DM Rückporto (wird bei Bestellung angerechnet) !!!

H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T

11/97 BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN
WIAL KATALOG III/97
GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO*

NAME:

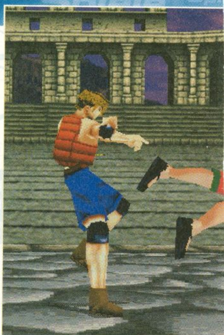
STRASSE:

PLZ/ORT:

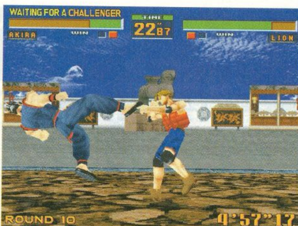
Prügelspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

VIRTUA FIGHTER 2

Acht weltberühmte Kampfsport-Meister traten letztes Jahr zum ultimativen Duell an. Jetzt geht das Turnier mit zwei weiteren Teilnehmern in die nächste beinharte Runde.

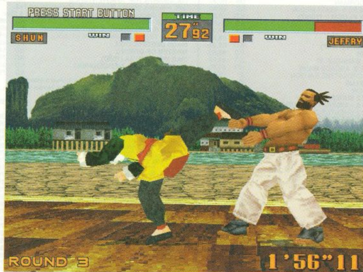


▲ Neuling Lion bringt Pai Chan das Fliegen bei.

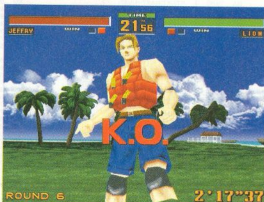


Nach Akira folgt schon die mysteriöse Endgegnerin Dural.

Wie schon der Vorgänger beschränkt sich die Hintergrundgeschichte von »Virtua Fighter 2« auf das Wesentliche: Zehn Kombattanten treten zu einer lustigen Partie »Wenn Dir einer seine rechte Wange hinhält, dann schlag' ihm auf die linke« zusammen. Sie wollen den Weltmeister des Kampfsports küren, nicht mehr und nicht weniger. Teilnehmer sind der letztjährige Gewinner Akira, die Chinesin Pai, ihr Vater Lau, der kanadische Holzfäller Wolf, der Rastafari Jeffry, der Ninja Kage, das Geschwisterpaar Sarah und Jacky, der ständig betrunkene Shun und der junge französische Bubi Lion. Sie alle haben ihre Stärken und Schwächen und beherrschen insgesamt 1200 verschiedene Attacken (einschließlich zahlreicher Special-Moves). Diese probieren unsere Kämpfer nur allzu gerne an ihren polygonen Mitstreitern aus: Pai drängt Kage mit behenden Schlägen aus dem Ring, Shun verteilt schwankend unkontrollierte Ohrfeigen, und Sarah verschafft sich durch undamenhafte Tritte Respekt. Welchen Kampfstil Sie auch bevorzugen, letztendlich geht es nur darum, den Energiebalken des Gegners auf Null zu treiben. Natürlich führen auch andere Wege zum Ziel: Fällt einer der beiden Opponenten aus dem Ring, ist für ihn die Runde beendet. Ebenfalls verloren hat derjenige, der nach Ablauf der Kampfzeit über weniger Lebensenergie verfügt. Jeweils zwei Siege sind erforderlich, um einen Kontrahenten aus dem Turnier zu werfen: Hierbei ist die Bezeichnung K.o.-System wörtlich zu nehmen. Nachdem Sie alle zehn Rivalen in ihre Schranken verwiesen haben, taucht eine mysteriöse Metalldame mit dem Namen Dural auf. Die aus dem ersten Teil bekannte Endgegnerin stellt die letzte Hürde zwischen Ihnen und dem lang ersehnten Sieg dar. Da dieses seltsame Blechwe-



Im Drogenrausch: Trunkenbold Shun schlägt sich mit Rastafari Jeffry.



Lion im Glück: Ein perfekter Sieg für den jungen Franzosen.

MONIKA STOSCHEK

Virtua Fighter 2 ist eines der wenigen Prügelspiele, die die Bezeichnung Kampfsportsimulation verdienen. Die realistischen Bewegungen der Recken sind beeindruckend. Die Optik kommt der Spielhallenversion ziemlich nahe. Vor allem angetan war ich vom Ranking-Modus und dem für Experten. Letzterer ist wirklich etwas ganz Besonderes, denn lernende Gegner sind extrem unangenehm. Denen kann man nicht andauernd mit derselben Lieblingstechnik kommen, sonst gibt es bald eins auf die Mütze. Durch die Playback-Funktion lassen sich Kampfszenen analysieren, und das bringt im Verbund mit dem Watch-Modus einen zusätzlichen Lerneffekt. Der ist auch nötig, da die Special-Moves nicht gerade leicht zu bewerkstelligen sind und einiger Übung bedürfen. Aber diese Mühe lohnt sich auf alle Fälle. Da können mir viele Konkurrenzprodukte mit ihren noch so ausgefallenen Phantasietechniken und Bonbongrafiken glatt gestohlen bleiben.

Lediglich Einsteiger oder Prügler mit Hang zu viel Trara und Comic-Figuren könnten die waffenlosen Auseinandersetzungen zu seriös finden. Wer an einer Kampfsimulation mit nahezu lebensechten Animationen und unterschiedlichen Stilrichtungen interessiert ist, kommt an Virtua Fighter 2 jedoch sicher nicht vorbei.



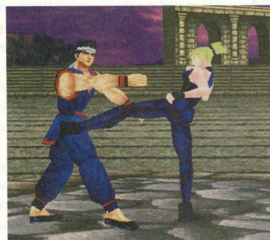


Von jedem Kämpfer gibt es in der Portrait-Sammlung eine Handvoll Ansichten – hier Sarah beim Training.





In Virtua Fighter 2 stehen Ihnen insgesamt zehn Kämpfer zur Verfügung.



Sarahs Fuß zeigt Akira die Stelle, an der die Sonne nicht scheint.

sen eine Mischung aus den besten Eigenschaften aller Kämpfer bildet, sollte vor allem der unerfahrene Kämpfer letzteres keinesfalls unterschätzen.

Virtua Fighter 2 bietet allerdings wie sein Vorgänger mehr als nur den einfachen Arcarde-Mode, in dem die Wettkämpfer miteinander um den Sieg rangeln. Weiterhin gibt es den Expert-, den Ranking-, den Watch-Mode und verschiedene Mehrspielervarianten. Im Modus für die Experten lernt der Computer beispielsweise all Ihre Lieblingstritte und -schläge auswendig. Flexibilität und Reaktionsgeschwindigkeit gewinnen einen viel höheren Stellenwert. Gleichbleibende Attacke-Strategien führen zu keinem nennenswerten Ergebnis, außer vielleicht eines blauen Auges Ihrerseits. Genauso eher für versiertere Spieler interessant ist der stilbetonte Ranking-Mode. Hierin gibt es ausschließlich Punkte für abwechslungsreiche Angriffs- und Paradekombinationen. Der Watch-Mode hingegen präsentiert sich vielmehr als einsteigerfreundlich: Er zeigt Schaukämpfe zwischen allen Turnierteilnehmern. So können Sie sich schon gleich zu Beginn mit dem einen oder anderen Haudegen anfreunden. Später erlaubt Ihnen eine bislang einzigartige Replay-Funktion das Aufzeichnen eigener Schaukämpfe. Er gibt Ihnen die Gelegenheit, Ihre brillantesten Kämpfe zum Beeindrucken von Freunden festzuhalten. Apropos Freunde: Gerade für die geselligen Spieler ist Virtua Fighter 2 interessant. Neben dem üblichen »Mann gegen Mann« an einem Computer verfügt Segas virtuelle Schlägerei über einen sogenannten Team-Battle-Mode. Der gestattet es Ihnen, mit zwei Gruppen à fünf Kämpfern gegeneinander anzutreten. Außerdem läßt sich das Ganze nun sogar über das Internet spielen (TCP/IP-Unterstützung). Weiterhin erwähnenswert ist die Tatsache, daß Sega in Kürze ein Direct3D-Patch nachreichen wird. Damit kommen Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten in den Genuß der noch rasanteren, schöneren Prügelaktivitäten. (vs)



Die metallene Endgegnerin Dural verweist Lion ein für alle Mal in seine Schranken.

VOLKER SCHÜTZ

Grafisch macht Virtua Fighter 2 wirklich was her. Die Kulissen sehen schick aus, die Kämpfer bewegen sich flüssig und realistisch. Die Tatsache, daß die Computergegner im Expert-Mode die eigenen Tritte und Schläge lernen, sorgt auch bei Könnern für lang anhaltende Motivation – ebenso die große Anzahl von Kämpfern.

Trotzdem fehlt mir etwas. Normalerweise ist nämlich Gelassenheit bei Computerspielen nicht meine Art. Gerade während wilder Prügeleien auf meinem nicht mehr taufrischen Super Nintendo geht schnell die Wut mit mir durch. Meine Joypads sind übersät mit Bißspuren und leichten Schäden, die Hochgeschwindigkeits-Kollisionen mit Wänden, Fernsehern und Heizkörpern eben so mit sich bringen. Bei Virtua Fighter 2 fehlt das Verlangen, im Falle einer Niederlage an die Decke zu gehen. Es macht zwar Spaß, die Gegner Mores zu lehren, aber der ultimative Kick bleibt aus.

VIRTUA FIGHTER 2

Hersteller:	Sega	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/133, 32 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zehn (im Netzwerk)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Sehr gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

BLEIFUSS FUN

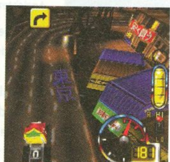
Das von uns als »Ignition« vorgestellte Spiel hat Virgin in »Bleifuss Fun« umbenannt. Hoffentlich wird das Produkt dem für Qualität bekannten Namen gerecht.



Wenn Sie mit dem Monster Truck über Snake Island brettern, bleibt keine Zeit für Sightseeing. (640 x 480)



Der Polizeiwagen wird kräftig eingenebelt, weil der Konkurrent seinen Turbo-Booster für den Sprung gezündet hat.



Eine Nachtfahrt über japanische Stadtautobahnen ist besonders atmosphärisch. (320 x 200)

Der Spaß von »Bleifuss Fun« fängt schon in den übersichtlichen und gut strukturierten Menüs an. Hier die Grafikoptionen, die auch für kleinere Rechner genügend Spielraum lassen, dort die Spielmodi und nur einen Katzensprung entfernt die Tastaturbelegung. Daß der Testversion ein Handbuch fehlt, fällt überhaupt nicht auf. Keine Frage, dieses Spiel eignet sich für eine kurze Partie in der Mittagspause und erhebt keinerlei Ansprüche, irgendwie realistisch zu sein.

Von neun unterschiedlichen fahrbaren Untersätzen treten jeweils sechs auf einem Kurs an und kämpfen um die Plazierungen. Der Spieler sieht das Ganze aus der Vogelperspektive – eine Methode, die schon auf 8-Bit-Rechnern wunderbar funktionierte. Letztes Jahr brachte Apogee mit »Death Rally« viel mehr »Tiefe« in das Genre, weil Berge und Palmen sich perspektivisch korrekt verhielten. Virgin griff die Idee auf und nutzt sie in Bleifuss Fun noch viel besser aus: Obwohl Sie von oben auf das Geschehen herabblicken, kann Ihnen angesichts der vielen Brücken, Sprünge und vor allem Zusatzhindernisse ganz schön schwindelig werden. Dafür verzichteten die Programmierer auf Waffengewalt und verlangen vom Spieler nur fahrerisches Können inklusive gepflegtem Abdrängen.

Eine Runde auf einer der sieben Strecken ist meist in unter einer Minute absolviert. Um die gefährlichen Sprünge zu meistern, müssen Sie Ihren Turbo-Booster einsetzen, der sich aber nach getaner Arbeit nur langsam wieder auflädt.

Bleifuss Fun bietet häufig Umgehungsstraßen an, die dann aber mehr Zeit kosten. In der Wüste treffen Sie zudem auf Windhosen, in den schneebedeckten Bergen rollen des öfteren Lawinen, und im Dschungel stoßen Sie auf übergroße rollende Steine, wie Sie sicher schon einen im ersten Indiana-Jones-Film gesehen haben. Diese kleinen Ärgernisse sollten Sie tunlichst umfahren.



Wenn Sie an einer der drei Meisterschaften teilnehmen, müssen Sie in jedem Rennen mindestens den dritten Platz belegen. Sollte dies nicht gelingen, fahren Sie eine Strecke noch mal, haben aber insgesamt nur drei Zusatzversuche. Alternativ ist es Ihnen erlaubt, um die beste Rundenzeit auf jedem einzelnen Kurs zu fahren, ein »Geisterfahrer«, der Ihren bisher besten Versuch nachfährt, gibt dann einen zusätzlichen Ansporn.

Eine Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten verlangt schon nach einem starken Pentium-Prozessor, die niedrigere Auflösung sieht aber auch noch gut aus. Einer löblichen Erwähnung bedarf der Splitscreen-Modus, der zwei Spieler an einem PC rangeln läßt. Den letzten Kick bekommen Sie im Netzwerk, wo bis zu sechs Fahrer gegeneinander antreten dürfen. (ab)

ALEX BRANTE

Zum Henker mit der Grafik, ich will Spielspaß. Und glücklicherweise hält der Name Bleifuss Fun, was er verspricht: Das Ding macht einfach Spaß. Na gut, ein paar Augen mußte ich schon zudrücken – von den liebevoll designten Strecken hätte ich gern noch ein paar mehr gehabt, und überhaupt ist Abwechslung nicht gerade en masse vorhanden. Interessanterweise macht es für mich aber kaum einen Unterschied: Ich habe alle Kurse schon x-mal absolviert und trotzdem noch Lust auf das Spiel. Zu sechst im Netzwerk ist es sowieso eine feine Sache, weil eine ziemliche Chancengleichheit besteht und Bleifuss Fun kaum Einarbeitungszeit benötigt. Ein Vergleich mit einer weitaus komplexeren Simulation wäre unfair, doch hat dieses Produkt als Pausenfüller durchaus seine Berechtigung.

BLEIFUSS FUN

Hersteller:	Virgin	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC, per Splitscreen); bis sechs (per Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

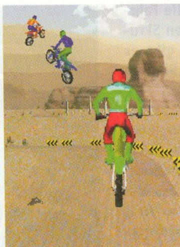
PC PLAYER WERTUNG



Rennspiel für Fortgeschrittene

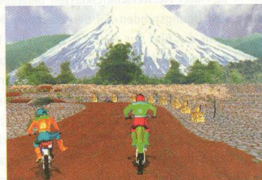
MOTO EXTREME

Die Firma Corel ist für Anwendungsprodukte bekannt. Mit ihrer »Corel-Home«-Reihe wagen sie sich nun auch in den Spielebereich vor. Lesen Sie selbst, was den ersten Vertreter auf dem Kasten haben.


In der ägyptischen Wüste geht es augenscheinlich hoch her.



Bei einem genauen Blick auf die Grafik stellt sich doch die Frage: Was will man mehr?


Der namenlose Konkurrent versucht einen gefährlichen »Side-Kick«.

Wenden wir uns »Moto Extreme« zu, einem der beiden Spiele-Newcomer aus dem Hause Corel. Die netzwerkfähige Moto-Cross-Simulation bietet Ihnen acht Strecken, die über den Globus verstreut liegen, von Brasilien bis Rußland. In einem Feld von zwölf Fahrern müssen Sie sich dann behaupten, bis zu zehn Runden lang. Abgerundet wird das Ganze mit drei Schwierigkeitsgraden und ebenso vielen Bikes – 125 ccm, 250 ccm und »Superbike«.

Am erwähnenswertesten ist die Umbelegung der Steuerung. Da sind uns schon viele interessante Kandidaten unter die Augen gekommen, aber Moto Extreme kann noch eins drauflegen: Jede der insgesamt neun Tasten ist separat aufgeführt, komplett mit den kryptischen Buttons »connect« und »disconnect«. Um eine beliebige Taste neu zu belegen, wählen Sie als erstes »disconnect«. Danach einmal »connect« probieren und ein zweites Mal, während Sie die gewünschte neue Taste gedrückt halten. Haben Sie dieses Ritual für alle Tasten ausgeführt, verlassen Sie das Menü. Erst dann meldet sich das Programm, falls Sie Tasten doppelt belegt haben, und alles geht wieder von vorne los. Wenn Sie völlig genervt aufgeben und versuchen, die »Default«-Belegung einzustellen, bleibt trotzdem ein Konflikt erhalten – einfach brillant.



Die acht Rennstrecken sind allesamt in unter einer Minute pro Runde absolviert und kommen mit ein paar 90-Grad-Kurven und einigen Sprüngen daher.

Wenn Sie zu weit springen, korrigiert das Spiel gnädigerweise den Kurs für Sie, damit Sie nicht in der Botanik landen. Ein gezielter Tritt oder Schlag wirft den Fahrer sofort von der Maschine, das kostet Sie meist einige Plätze. Hinter jeweils zwei Kurven müssen Sie auf Pfützen achten, die Sie sofort vom Bike reißen. Je nach Land entdecken Sie im Hintergrund typische Touristenattraktionen wie Pyramiden in Ägypten oder Zwiebeltürme in Rußland. Nicht nur grafisch, sondern auch von der Streckenvielfalt und -abwechslung hinkt das Spiel um Jahre hinterher. Darüber kann auch der günstige Preis von rund 50 Mark nicht hinwegtäuschen. Das Programm merkt sich die besten Runden für jede Strecke und verteilt Preisgelder für Plazierungen, die Sie aber nicht in das Tuning Ihrer Maschine investieren können, sondern sich nur lieblos auf Ihrem Konto ansammeln. Selbst im Übungsmodus werden Sie nicht gefragt, ob Sie das Rennen wiederholen wollen, sondern kehren direkt ins Hauptmenü zurück, wo Sie die grafisch doch schlichten Strecken wieder laden müssen, was rund 20 Sekunden dauert. **(ab)**

ALEX BRANTE

Wow – da fühle ich mich ja wieder wie ein Teenie! Solch grafischen Augenschmaus habe ich seit dem Sinclair ZX-Spectrum nicht mehr gesehen. Ähnliches gilt für den Sound – der alte Drei-Kanal-Ton wurde perfekt emuliert. Böse Zungen sagen mir nach, ich könne mich für dieses Spiel nicht begeistern, weil es meinen Ruf als Rennspiel-Experten in Frage stellen würde: Ich habe es nicht geschafft, auch nur ein Rennen selbst auf der leichtesten Stufe zu gewinnen.

Das stimmt natürlich nicht. Vielleicht wäre ich ja etwas erfolgreicher gewesen, wenn ich es geschafft hätte, die Tastatursteuerung neu zu konfigurieren. Die Routine gehört jedoch zum originell Schlechtesten, das ich je erlebt habe. Und bei Moto Extreme war es mir die Mühe wirklich nicht wert, das können Sie mir glauben.

MOTO EXTREME

Hersteller:	Corel	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer (an einem PC), bis zwölf (per Netzwerk)	**Sprache:**	Englisch

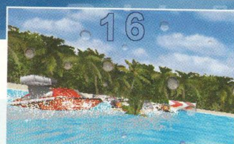
Präsentation:	Sehr schlecht	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Sehr schlecht	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SPEEDBOAT ATTACK



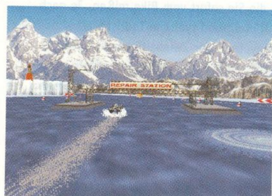
Die Übersicht läßt manchmal doch zu wünschen übrig, weil die Grafik zu grob ist.

Autorennspiele, in denen es nicht nur auf die Fahrkünste des Spielers, sondern auch auf dessen Skrupellosigkeit im Waffengebrauch ankommt, gibt es schon einige. »Speedboat Attack« versetzt Sie nun aufs Wasser, um ähnliche Ziele zu verfolgen.



Die herumschwimmenden Extras sind schwer auszumachen und nicht mit den Minen zu verwechseln.

Sechs Boote wassern auf insgesamt zehn unterschiedlichen Strecken, um den besten Plazierungen nachzujagen. Bevor Sie sich in den drei Meisterschaftsklassen behaupten können, empfehlen sich Übungsrunden auf den einzelnen Kursen. Hier testen Sie dann die fünf zur Auswahl stehenden Bootstypen. Jedes Boot hat gewisse Vor- und Nachteile in puncto Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Kurvenlage und Panzerung. Die Spielmodi orientieren sich am Rennspiel-Standard. Zum Einprägen der Strecken eignet sich das Zeitfahren gegen die Uhr. Die Runde Ihres Wasserflitzers läßt sich auch speichern, damit Sie gegen sich selbst antreten können. Beim »Arcade«-Modus müssen Sie die auf dem Kurs verteilten Checkpunkte in der vorgegebenen Zeit erreichen. Um Ihnen die Aufgabe zu erleichtern, lassen sich Zusatzhindernisse wie schwimmende Minen ausschalten. Der Einzelspieler wird dann die Meisterschaftsrennen in Angriff nehmen. Die erste Rennklasse umfaßt vier Strecken, die zwei weiteren jeweils fünf. Um in die nächsthöhere Klasse aufzusteigen, müssen Sie mindestens den dritten Platz belegen. Dies sollte auch für Einsteiger keine große Hürde darstellen, ein Sieg ist aber schon in der ersten Klasse eine Herausforderung. Die Grafik ist adäquat, aber versetzt niemanden ins Staunen. Auch mit einer 3Dfx-Grafikkarte gewinnt die Optik kaum an Qualität. Schwierigkeiten gibt es manchmal in engen Kurven, da lohnt sich ein Blick auf die kleine Karte, die in der Cockpit-Ansicht eingeblendet wird. Am Start stehen Sie erst einmal unbewaffnet da, Patronen für Ihr Maschinengewehr und die leicht selbstlenkenden Raketen sammeln Sie auf der Strecke ein. Ist die Panzerung eines Bootes zerstört, explodiert es nicht, der Kapitän muß nur den Reparaturhelikopter rufen und verliert so fürs erste den Anschluß. Auf jeder Strecke finden Sie mindestens eine schwimmende Station, die Ihren Flitzer wieder voll herrichtet. Dies ist oft bitter nötig, da nicht nur die Konkurrenten, sondern auch überall verteilte Raketenwerfer oder Automatikfeuertürme auf Sie schießen. Je nach Belieben wählen Sie zwischen der Außen- und der Cockpit-Ansicht, wobei letztere zum besseren Überblick einen Rückspiegel standardmäßig als Ausstattung bietet.



Regelmäßige Besuche der Reparaturstation sind eigentlich Pflicht, nicht nur in der Arktis.

Zu zweit dürfen Sie an einem PC dank des Split-Screen-Modus auf Wasserjagd gehen, zu sechst im Netzwerk ist bleibende Motivation garantiert.

(ab)

ALEX BRANTE

Wieder mal so ein Wackelkandidat. Speedboat Attack bringt zwar eindeutig Spaß, versinkt aber in einem Ozean von Mittelmäßigkeit. Dieser Eindruck entstand schon beim ersten Start und hielt sich hartnäckig über die ganze Testperiode von über 30 Rennen hinweg. Sicher, in der Cockpit-Ansicht kommt ein ganz gutes Geschwindigkeitsgefühl auf, und das Herumgeballere sorgt eine Zeit lang für Freude.
Wieso haben die Programmierer jedoch nicht für mehr Abwechslung gesorgt, die Steuerung so hakelig gelassen und Solospielern so wenig geboten? Ein Action-Rennspiel à la Have a N.I.C.E. Day aufs Wasser zu verfrachten, ist sicher keine schlechte Idee. Allerdings bleibt Speedboat Attack aber hinter seinen Möglichkeiten zurück. Dank Splitscreen-Modus und Netzwerkfähigkeit ist das Spiel jedoch für Mehrspielerfreunde interessant.

SPEEDBOAT ATTACK

Hersteller:	Konami	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133; 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC, Split-Screen); bis sechs (per Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

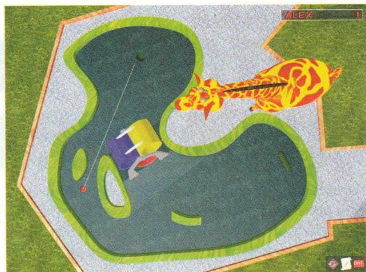
PC PLAYER WERTUNG



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

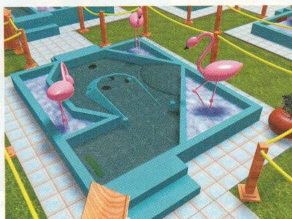
SUPER PUTT

Manchmal flattern Spiele in die Redaktion, für die sich niemand erwärmen kann. Es liegt meist entweder daran, daß sie keinen Spaß machen oder hoffnungslos veraltet sind. Dummerweise trifft gleich beides auf Corels »Super Putt« zu.

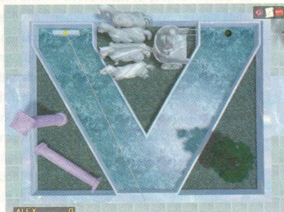


Viele Löcher bieten mehrere Gelegenheiten, um den Ball in die Nähe des Lochs zu bugsieren.

Nach »Moto Extreme« (Test auf Seite 163 dieser Ausgabe) ist dies ein weiterer Versuch von Corel, auf dem glatten Eis der Spielebranche Fuß zu fassen: Das Programm hört auf den Namen »Super Putt« und ist eine Minigolf-Simulation. Nun gut, es eine Simulation zu nennen, ist eher übertrieben, da der Spieler zu keiner Zeit das Gefühl hat, dies hätte irgendwas mit Minigolf zu tun. Sie alleine oder bis zu vier Kleingolfer an einem Rechner oder gar per Netzwerk treten auf drei 18-Loch-Bahnen an. Die Kurse sind mit »Wasserpark«, »Traditionell« und »Klassisch« tituliert. Mit der Maus geben Sie Richtung und Schlagstärke auf der Obenansicht vor, mit einem Klick befördern Sie den Ball durch die Hindernisse bis ins Loch. Bevor Sie sich auf die virtuellen Bahnen begeben, erlaubt Ihnen das Programm, die Farbe Ihres Balls zu ändern und festzulegen, nach wievielen Schlägen das Loch automatisch beendet wird (von Haus aus sind dies sechs Schläge, den üblichen Minigolfregeln entsprechend).



Welch luxuriöse Ausstattung: Bevor Sie sich eine Bahn vornehmen, wird sie in einer Übersicht dargestellt, die fast an die Vogelperspektive im Spiel herankommt.



Hätten Sie erraten, daß dies ein Blick auf das klassisch schöne fünfte Loch des klassischen Kurses ist?

Von den auf der Rückseite der Verpackung erwähnten »Features« stimmen nur die maximale Anzahl der Spieler und Kurse. Jedoch wollte der »Spielspaß für jung und alt« in der Redaktion nicht aufkommen. Die »anspruchsvollen Bahnen mit phantastischer Grafik« sind auch nicht zu überschätzen, ersetzen Sie lieber »anspruchsvoll« mit »teilweise unfair« und »phantastisch« mit »veraltet«, und Sie kommen der Sache schon näher. Die »verschiedenen Ansichten der Kurse« beziehen sich wohl nur auf den Screen, der vor jedem Loch eingeblendet wird. Zu guter Letzt tönt Corel mit dem Spruch: »Endlich ein echtes Gesellschaftsspiel für den PC«. Ganz spontan fallen mir rund drei Dutzend solcher Spiele für den PC ein, und außerdem sehe ich doch da das eigentliche Problem solcher Programme: Gesellschaftsspiele auf dem PC sind ein Widerspruch in sich, da eine heimelige Runde um einen Kartentisch oder ein Brettspiel viel geselliger sind. Super Putt soll zwar für nur rund 50 Mark über den Ladentisch wandern, aber mehr kostet das in der Ausgabe 7/97 getestete und bessere »3-D Ultra Minigolf« auch nicht. **(ab)**

ALEX BRANTE

Sorry, aber was soll ich denn mit diesem Programm? Als Spiel ist es nur im weiteren Sinne zu verstehen, und es kommt in keinerlei Hinsicht an Sierras 3-D Ultra Minigolf heran. Übrigens kenne ich mindestens zwei Shareware-Minigolfspiele, die grafisch äquivalent und spielerisch besser sind.

Die Vogelperspektive erlaubt keine originellen Bahnen, und es mangelt an Optionen. Trotz allem macht das Spiel wenigstens für eine kurze Zeit etwas Spaß. Falls es eine (mir unbekannte) Käufergruppe für dieses Spiel geben sollte, darf diese sofort zuschlagen. Allen anderen empfehle ich jedoch guten Gewissens, einen großen Bogen um Super Putt zu machen.

SUPER PUTT

Hersteller:	Corel	**Empfohlene Hardware:**	486/DX2, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (nacheinander an einem PC; per Netzwerk)	**Sprache:**	Englisch

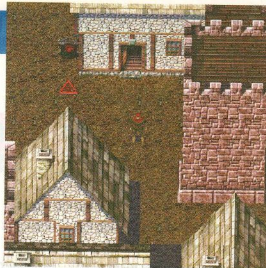
Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Sehr schlecht	**Multiplayer:**	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



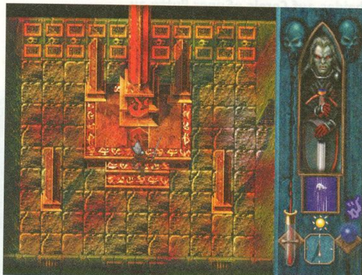
Rollenspiel für Einsteiger

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN


Der magiebegabte Flattermann hat sich kurzerhand in einen Otto-Normal-Spielcharakter verwandelt.

Konsolen-Rollenspiele à la »Zelda« sind auf dem PC eher unbekannt. Wenn Softwarehersteller in Zukunft ausschließlich Spiele wie »Legacy of Kain: Blood Omen« umsetzen, wird das auch so bleiben.

Der Tod durchs Schwert kann schmerzhaft sein. Kain erfährt das in »Legacy of Kain: Blood Omen« nicht als Erster. Allerdings kann er als einer der wenigen über dieses einschneidende Erlebnis berichten. Nach seinem gewaltsamen Dahinscheiden verwandelte er sich nämlich in einen Vampir und bleibt somit seinen Mördern erhalten. Mit Wut im Bauch und verdächtig langen Fangzähnen im Mund begibt sich Kain auf die Suche nach den heimtückischen Meuchlern, um offene Rechnungen zu begleichen. In japanischer Rollenspielmanier durchstreift er die Lande von Nosgoth. Sie betrachten das Geschehen aus der Vogelperspektive und steuern Ihren Helden per Tastatur oder Joystick. Da die gemeine Landbevölkerung wenig für blutrünstige Ungetüme übrig hat, bleibt Kain keine andere Wahl, als sich mit Schwertern, Keulen und Äxten zur Wehr zu setzen. Überdies verteidigt er seinen bleichen Leib mit verschiedenen Zaubersprüchen wie etwa Energieblitzen, der Geistkontrolle oder der Geistigen Folter. Eine Phiole voll Blut und eine blaue Rune spiegeln hierbei seine Lebenspunkte beziehungsweise seine Zauberkraft wider.


Nur an diesen steinernen Relikten kann unser Pixel-Vampir den Spielstand speichern.

Verbrauchte Energie holt sich Kain schlicht und ergreifend durch das Anzapfen der Bewohner Nosgoths zurück. Besiegte Feinde wie auch die harmlose Bevölkerung sind seinem Blutdurst wehrlos ausgeliefert. Wie es sich für Vampire gehört, beherrscht Kain die Fähigkeit des Gestaltwandelns. Im Verlaufe des Spiels erlernt er so, immer neue Körper anzunehmen. Sowohl als Fledermaus, Wolf, Mensch oder gar als Nebel verschreckt er die Einwohner Nosgoths auf der Suche nach Rache und Erlösung. Von Bedeutung sind bei dieser Reise auch die Wetterverhältnisse. Greller Sonnenschein und strömender Regen schwächen ihn ungemein. Am liebsten geht er in sternklaren Nächten auf die Jagd.

Speichern können Sie die Abenteuer des kalkweißen Gesellen nur an bestimmten Punkten. Selbige sind relativ weit verbreitet: Am Eingang jedes Tempels, Kerkers oder jeder Höhle finden sich solche »Speicherstellen«. (vs)

VOLKER SCHÜTZ

Voller Vorfreude stürze ich mich auf Legacy of Kain: Blood Omen. Endlich darf ich mich in einen Vampir verwandeln, ohne daß mir so ein düsterer Flattermann seine gewetzten Fangzähne in den Hals bohren muß. Ich brauche nur die CD ins Laufwerk zu schieben, Autoplay, installieren, und dann ... Was im Namen der Hölle ist das? Plötzlich fühle ich mich wie von einem Knoblauchtransporter überfahren. Mir quäkt eine Synchronstimme in die Ohren, die auf der Rangliste der »am gruseligsten klingenden Sprecher« noch einen Platz hinter Hape Kerkeling und Helge Schneider rangiert. Mein Vampir und seine Umgebung sehen furchtbar pixelig und häßlich aus.

Die Steuerung ist Murks im Quadrat. Selten kann ich unterscheiden, ob mein schauriger Protagonist mal wieder an perspektivisch falsch dargestellten Häuserdächern hängen bleibt, oder ob andere, unsichtbare Hindernisse seinen Weg versperren. Auch die Idee mit dem Gestaltwandeln erscheint zwar auf den ersten Blick ganz nett, erweist sich im Endeffekt jedoch als mäßig spannend. Im Körper der Fledermaus kann unser Vampir lediglich einige Fixpunkte auf der Weltkarte ansteuern, quasi eine originelle Teleportfunktion. In Dungeons läßt sich die fliegende Ratte erst gar nicht benutzen. Ebenso langweilig ist die Gestalt des Wolfs: Sie bietet nur eine zusätzliche Sprungfunktion. Insgesamt sind echte Vampir-Freunde also selbst bei »Ravenloft« besser aufgehoben.

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN

Hersteller:	Activision	**Empfohlene Hardware:**
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/166, 32 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:** ❶❷③④⑤
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Schlecht

PC PLAYER WERTUNG



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

BUD SPENCER – WE ARE ANGELS



Bud erkämpft sich den Weg ins Missionarsdorf.

Zu der RTL-Fernsehserie »Zwei Engel mit vier Fäusten« mit Bud Spencer und Philip Michael Thomas (Miami Vice) gibt es nun das Spiel mit dem verheißungsvollen Titel »Bud Spencer – We are angels«. Der Spieler läßt den kleinen Zeichentrick-Bud-Spencer in Jump-and-run-Manier über Stock und Stein hüpfen. Sechs Level muß er insgesamt durchqueren, bevor er letztendlich am bösartigen Oberschurken Santillana Rache nehmen kann. Zwischen den einzelnen Abschnitten erheitern miserabel synchronisierte Filmsequenzen frustrierte Computerbesitzer. Bud Spencers Stimme in der deutschen Lokalisierung dürfte neutrale Spieler zu unkontrolliertem Gekicher und wahre Fans zu unüberlegten Taten animieren. Die Synchron-Stimme klingt in etwa wie ein Mittelding zwischen Herrn Radioven aus dem Frühstyxradio und dem Digitalgekrächze eines taiwanesischen Anrufbeantworters. (vs)

VOLKER SCHÜTZ

Meistens schlägt der Zeichentrick-Brummer Eingeborene und finstere Mafiosi. Ab und zu hüpft er ein wenig über gemeine Fallen und gähnende Abgründe. Da Gähnen bekanntlich ansteckend ist, legt sich auch bald der Spielspaß aufs Ohr und hält ein langes Nickerchen. Die Auszeichnung für absolute Unerträglichkeit verdient vor allem die unsägliche Synchronstimme. Das leiernde Geplärre des Sprechers paßt ungefähr so gut zu Bud Spencer wie der Papst in eine Schwulenbar und hat soviel Rhythmus wie ein Drummer, der mit seinem Schlagzeug die Treppe hinunterfällt. Auch wenn ich anfangs noch darüber lachen konnte, gegen Ende der Testphase raubte mir dieses Genöle den letzten Nerv.

BUD SPENCER – WE ARE ANGELS

Hersteller:	Ari Data	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Sehr schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Sehr schlecht

PC PLAYER WERTUNG





Würmer im Kampfanzug, stoppelbärtige Helden und Endzeitstimmung: Die Tage werden kürzer, die Budget-Titel billiger.



Bei Wetlands ist dauernd etwas los: egal, ob Sie selbst am Zug sind oder eine Zwischensequenz läuft.

Noch billiger ist geschenkt: Der Tewi-Verlag veröffentlicht in Zusammenarbeit mit Softgold etliche Spiele für sage und schreibe 20 Mark. Die interessantesten Titel sind »Wetlands« und »Earthworm Jim«. Virgin baut die »White Label«-Reihe aus – für rund 30 Mark geht es mit »Beneath a Steel Sky« in die Zukunft.





Wetlands

Ballerspiel und Comicgrafik sind nicht zwangsläufig unvereinbare Gegensätze, besonders wenn ein smarter Macho-Held wie John Cole in »Wetlands« die Hauptrolle übernimmt. Ganz in der Tradition des Genrevorreiters »Rebel Assault« wechseln sich gezeichnete und gerenderte Animationen zum Zuschauen mit Sequenzen ab, in denen der Spieler gefragt ist. Dabei bewegen Sie sich auf vorberechneten Bahnen durch die Gegend und schießen auf alles, was vor Ihren Zielsucher gerät. Gelegentlich können Sie auch wählen, welchen Weg Sie zum Beispiel in der Kanalisation einschlagen. Die Missionen bauen aufeinander auf, und Ihr Fortschritt wird automatisch nach erfolgreichem Absolvieren derselben gespeichert. Eine kurze Beschreibung der jeweiligen Ziele zum Level-Beginn erleichtert die »Aufräumarbeiten«. Immerhin ist ein gemeingefährlicher Gauner aus dem Hochsicherheitstrakt eines Gefängnisses geflohen, an dessen Fersen Sie sich in Coles Rolle heften. Auf der Jagd nach dem Fiesling stellen sich Ihnen allerlei Schergen in den Weg. Mit gezielten Schüssen aus der Bordkanone Ihres Gleiters, Jetbikes oder mittels Handfeuerwaffe, falls Johnnyboy per Pedes unterwegs ist, zerpusten Sie die Gegner. Sollte der umgekehrte Fall eintreten und Ihr Charakter das Zeitliche segnen, machen sich drei Bildschirmleben und unbegrenzte Continues bezahlt. Einziger Haken dabei: Bis dahin ergatterte Punkte verschwinden von Ihrem Konto, und Sie müssen es erst mühsam wieder aufstocken. **(ms)**

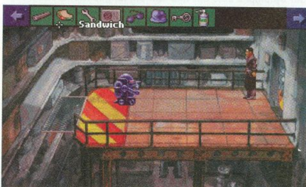
MONIKA STOSCHEK



Wetlands ist ein Spiel ganz nach meinem Geschmack: saubere Grafik, tolle Animationen, spannende Story und Action, die auch nach über zwei Jahren für mich nichts von ihrem Reiz verloren hat. Wer auf diese Art Ballerei steht und sich nicht an den linearen, vorberechneten Wegen stört, der wird hier eine Menge Spaß haben und sollte nicht nur aufgrund des günstigen Preises spätestens jetzt zugreifen.

Beneath a Steel Sky

Revolution Software – sind das nicht die Typen, die »Baphomets Fluch 1 und 2« gemacht haben? Ja, und um so mehr lohnt sich der Blick auf »Beneath a Steel Sky«, eines der Frühwerke der Engländer. In diesem Grafik-Adventure mit Science-fiction-Story kämpfen Sie als Robert Foster gegen ein übermächtig erschei-



Beneath a Steel Sky: Die Örtlichkeiten, in denen sich Robert bewegt, sind nicht unbedingt anheimelnd.

MONIKA STOSCHEK



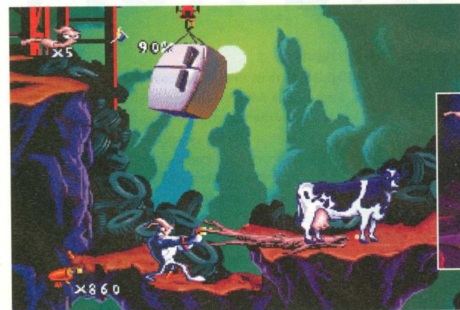
Daß hier statt edlem Super VGA nur VGA-Grafik geboten wird, ist zu verkraften und tut der an Blade Runner angelehnten Atmosphäre kaum Abbruch. Vor allem die witzig-bissigen Dialoge machen Laune, ebenso die teils schrillen Typen, auf die der Held im Spielverlauf trifft. Die Rätsel sind weitgehend in Ordnung. Schade nur, daß die Budget-Ausgabe ohne Comic-Heft von David Gibbons ausgeliefert wird, das der Originalpackung in der »Erstausgabe« 1994 noch beigelegt war.





Gelegentlich trifft der Held statt Robotern »echte« Menschen ...

nendes Überwachungsimperium. Dabei kommt Ihnen der Absturz des Helikopters, mit dem Robert nach seiner Festnahme als Systemgegner in den Knast transportiert werden sollte, gerade recht. Im darauffolgenden Getümmel entkommt er und muß sich nun allein weiter durchkämpfen. Nur sein leicht lädierter Minicomputer Joey steht ihm hilfreich zur Seite. Mittels einfacher Point-und-Klick-Steuerung schicken Sie die Spielfigur durch düster-futuristische Räume. Sorgfältiges Absuchen des Bildschirms mit der Maus läßt an interessanten Stellen einen Text erscheinen, der verrät, wo sich Objekte zum Aufnehmen oder anderweitig nutzbare Gegenstände befinden. Gespräche laufen nach dem Multiple-Choice-Verfahren ab, auch mit Joey dürfen Sie ungehemmt plaudern – bei einigen Puzzles ist seine Hilfe ohnehin unverzichtbar. Sie ist ebenso bitter nötig wie äußerste Vorsicht, denn das Heldendasein in diesem Adventure ist alles andere als ungefährlich. (ms)



Die Kuh muß weg – wie kann der wackere Wurm den Kühlschrank als Hebel benutzen? (Earthworm Jim)

Earthworm Jim

Was ist lang, dünn, kriecht, und wenn es im Kampfanzug steckt, wird ein Held daraus? Richtig, das kann nur »Earthworm Jim« sein. Der schlagfertige Regenwurm erschien letztes Jahr gleich zwei Mal auf dem Monitor. Version Nummer eins kam von Activision und lief nur unter Windows 95, Nummer zwei von Softgold und gab sich schon mit einem normalen DOS zufrieden. Außerdem waren bei der letzten Fassung gleich beide Teile des Hüpf-und-spring-Spektakels mit von der Partie. Tewis Budget-Variante kommt von Softgold, enthält aber nur den ersten Teil. Alle Klarheiten beseitigt? Auf alle Fälle gibt es in zehn Leveln immer noch viel Wurm fürs Geld. Freund Jim stapft, rennt und schwingt sich durch obskure Welten und trifft dort auf nicht minder merkwürdige Gegner wie Schneemänner, Krähen und – kein Scherz – Rechtsanwälte. Gegen die setzt er sich mit seiner Strahlenkanone oder einem beherzten Peitschenhieb mit dem verlängerten Wurmfortsatz zur Wehr. Schrägrockige Klänge dringen aus dem Lautsprecher, erfolgreich durchstandene Level entfallen frustvermeidend beim nächsten Start. (ra)



Langer Hals: Jim trifft auf Psy-Crow, dem der Kampfanzug eigentlich gehört. (Earthworm Jim)

WETLANDS

▶ Hersteller:	Tewi/Softgold
▶ Benchmark:	①②③④⑤
▶ Sprache:	Englisch
▶ Test in:	PC Player 10/95

BENEATH A STEEL SKY

▶ Hersteller:	Virgin
▶ Benchmark:	①②③④⑤
▶ Sprache:	Deutsch
▶ Test in:	PC Player 4/94

EARTHWORM JIM

▶ Hersteller:	Tewi/Softgold
▶ Benchmark:	①②③④⑤
▶ Sprache:	Englisch
▶ Test in:	PC Player 3/96

ROLAND AUSTINAT 

Auch wenn die Jim-Konsolenvorlage schon schlappe drei Jahre alt ist, die PC-Umsetzung macht auch heute noch Spaß. Größter Pluspunkt sind dabei klar die Animationen des neckischen Wurms und seiner Gegner. Da drücken wir auch einmal alle Hühneraugen zu, wenn Jim gelegentlich die Feinde allzu wirr entgegenbranden. Hier haben Glanzlichter wie die »Sonic Collection« deutlich die Nase vorn. Doch der Spielspaß pro Mark ist und bleibt ungeschlagen – also ab in den Laden und: Vergessen Sie das Gamepad nicht.

Test: 19 Joysticks

VORHANG AUF!

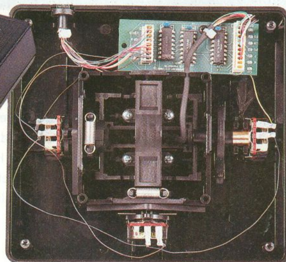
Egal, ob es ein Joystick für wenig Geld oder ein mechanisches Wunderwerk sein soll: In unserem Test prüften wir 19 Joysticks auf Herz und Nieren. Neben dem obligatorischen Spieletest rückten wir den beliebten Steuergeräten mit verschiedenen Meßverfahren zu Leibe.

Sieben Hersteller und Vertreiber stellten für unseren Joystick-Härtetest insgesamt 19 Geräte zur Verfügung. So kamen Sticks von CH-Products, Genius, Interact, Logitech, Pearl Agency, Saitek und Thrustmaster zu uns in die Redaktion. Erstmals beurteilten wir die Joysticks nicht nur nach Augenschein und der Erfahrung, wie es sich damit spielt. Denn ein Fehlverhalten läßt sich immer durch eine mangelhafte Mechanik oder eine Simpel-Elektronik erklären. Deshalb haben wir die Joysticks genau vermessen. Details dazu finden Sie in dem Kasten »So haben wir getestet«. Der Schwerpunkt lag dabei auf den »einfacheren« Modellen. Programmierfähige Steuerungsmonster, die nur sinnvoll für Flugsimulationen sind, oder Lenkräder für Rennsimulationen heben wir uns für einen späteren Test auf.


CH-Products Flightstick Pro

CH-Products

Der **Flightstick Pro** ist einer der Spitzenreiter im Test. Die Mechanik, mechanische Belastbarkeit und Elektronik sind fast tadellos. Schwächen zeigt dieser Stick in puncto Ergonomie: Die Hand findet fast keine Ablage, auf der sie ruhen kann, und der Feuerknopf ist zu kantig. Renn- und Flugsimulationen machen mit diesem Gerät durchaus Spaß. Die Fertigung des Joysticks ist sehr professionell: Nicht nur, daß alle Lötungen sauber maschinell ausgeführt wurden, auf dem Potentiometer sind die Adern mit Kabelschuhen befestigt.


Ein Blick in das Innere des Flightstick Pro zeigt eine mustergültige Verarbeitung.

Genius

Deutlichster Schwachpunkt des **Flight 2000 F12** ist sein großes horizontales Spiel und die mittelmäßige Ergonomie. Pluspunkte sammelte er mit der Fähigkeit, ihn gleichmäßig bewegen zu können und mit seiner guten mechanischen Belastbarkeit. Als Besonderheit läßt sich der Stick mit vier Tasten oder als Zwei-Tasten-Variante mit zwei separaten Autofeuer-Tasten betreiben.



Genius Flight 2000 F20



Genius Flight 2000 F12



Genius Flight 2000 F21

Auf den ersten Blick hat der **Flight 2000 F20** alles, was ein Joystick dieser Klasse braucht: futuristisches Design, vier Tasten, Coolie-Hat und digitale Schubkontrolle. Nach dem ersten Falltest hatte er sogar noch ein paar Teile mehr, wie deutliches Klappern im Inneren zeigte. Immerhin brach er nicht beim ersten Versuch auseinander, wie der baugleiche Rockfire Avantgarde von Pearl. Mit der passenden Hand hätte der F20 sicher eine gute Ergonomie.

Wir haben leider keine Hand für dieses Modell gefunden, wohl aber die Möglichkeit, sich die Finger im Eifer des Gefechts ordentlich zu quetschen. Eigentlich schade, denn mit diesem Stick läßt sich sehr feinfühlig steuern. Unsere Meßwerte bestätigen dies: Seine elektrischen Eigenschaften liegen auf dem Niveau des Flightstick Pro.

Der **Flight 2000 F21** weist ein ausgeprägtes Spiel um die Mitte auf, was der Anwender als schwammige Steuerung bezeichnen würde. Die mechanische Belastbarkeit ist als mittelmäßig zu bezeichnen. Die ergonomischen Eigenschaften sind guter Durchschnitt. Doch alles in allem: Der F21 bewegt sich eher im unteren Mittelfeld.

Interact

Der **SV 205 PC Optix** von Interact ermittelt seine Lage nicht über herkömmliche Potentiometer, sondern über eine Optoelektronik. Die Griffergonomie ist nur durchschnittlich. Er zeigt eine gute mechanische Belastbarkeit – trotz deutlicher Stickverdrehung. Wegen seiner schlechten Standfestigkeit muß der Optix beim Spielen oft gehalten werden. Landemanöver in Flugsimulationen werden durch die grobe Winkelmessung erschwert.

Der **SV 206 PC Raider** ist die einfache Variante des **SV 207 PC Commander** ohne die Fähigkeit des Megazooms. Beide besitzen einen weitgehend ergonomischen Griff, schlecht dagegen sind die schwergängigen Autofeuer-Schalter. Das geringe Gewicht und die kleine Standfläche ergeben eine mangelhafte Standfestigkeit. Die mechanische Belastbarkeit erweist sich als gut. Beide Joysticks sind nur für den anspruchslosen Gelegenheitsspieler in Erwägung zu ziehen.

Der **SV 200 PC Mission** ist baugleich zum **SV 215 PC Flight Pro**. Mit ihrer wackeligen Mechanik und kaum vorhandenen Ergonomie hinken sie dem Raider und Commander aus gleichen Haus hinterher. Die Standfestigkeit beider Kandidaten bewegt sich auf unterem Niveau, die mechanische Belastbarkeit und Kabellänge sind dagegen gut. Der Flight Pro besitzt zusätzlich noch eine Autofeuer-Funktion.

Der **SV 213 PC Sabre** ist das ergonomische Modell von Interact mit insgesamt vier Tasten. Die Tasten zwei und drei sind symmetrisch ausgeführt und doppelt vorhanden (gut für Linkshänder geeignet). Flugmanöver lassen sich nur mit mittlerer Genauigkeit durchführen, da die Lagermechanik deutliches Spiel aufweist. Der



Interact PC Mission



Interact PC Flight Pro



Interact PC Sabre



Interact PC Sabre Pro



Interact PC Optix

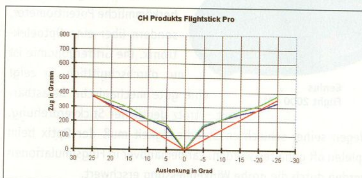


Interact PC Raider und PC Commander

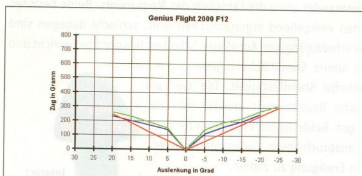
Hardware

DAS KRAFT-WEG-DIAGRAMM

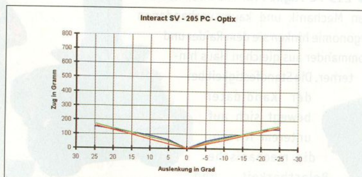
Um die Lesbarkeit der Diagramme zu erhöhen, ist der Federzug in Gramm und nicht in Newton angegeben. Die Grafiken zeigen, wieviel Kraft aufgewendet werden muß, um den Stick aus der Senkrechten zu verschieben. Blau ist die X-Achse, Grün die Y-Achse, und Rot stellt unsere Ideallinie dar. Negative Winkel bedeuten eine Auslenkung nach links oben, positive Winkel sind eine Joystick-Auslenkung nach rechts unten. Idealerweise sollte der Stick auch über seine Rückstellkraft mitteilen, wie weit er gedrückt worden ist. So gilt: Je flacher die Kurve, desto weniger fühlbar ist der Widerstand der Mechanik. Der Kurvenverlauf von Sticks mit geringer Federkraft muß unbedingt im Winkelbereich von -5 bis +5 Grad steiler verlaufen als die Ideallinie, sonst ist eine Mitte für den Anwender nicht spürbar.



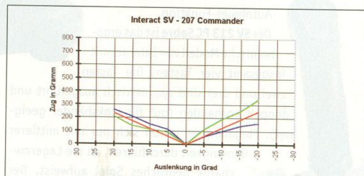
Mitte deutlich, maximale Auslenkung weniger spürbar.



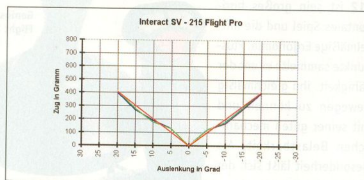
Mitte deutlich, maximale Auslenkung kraftmäßig kaum unterscheidbar.



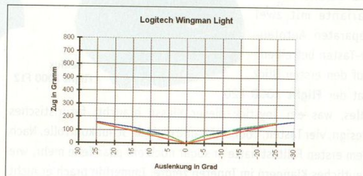
Gerade Kennlinie, identische Kräfte auf jeder Achse, Position kraftmäßig schlecht zu unterscheiden.



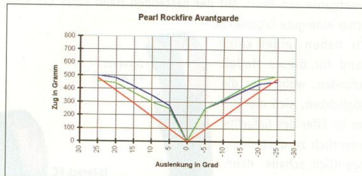
Schlecht ausgeprägte Mitte, unterschiedlicher Kraftverlauf bei den Achsen.



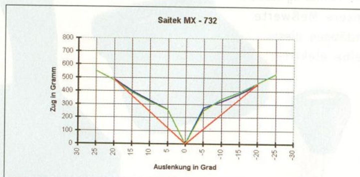
Linearer Verlauf, mäßig fühlbare Kennlinie.



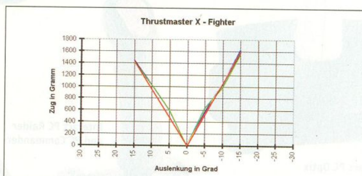
Zu geringer Kraftaufwand nötig, Auslenkung kaum spürbar.



Deutliche Mitte, dann mäßig fühlbare Kennlinie.



Für einen Joystick mit etwa 550 g maximalem Zug guter Verlauf (x).



Optimaler Verlauf für einen Joystick mit mehr als 2 kg Zug.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Top Titel!
F1 Racing
Deutsche Version
DM 77,99

CD-ROM

3D Ultra Minigolf	DV	49,99
4-4-2 Fußball	DV	39,99
688 Hunter Killer	DV	76,99
7th Legion	DV	69,99
A.T.F. 98	DV	72,99
Abenteuer i. Legoland	DV	x49,99
Agent Amstrong	**DV**	**69,99**
Age of Empires	DV	x94,99
AH 64 Longbow 2	DV	x72,99
Alexander der Große	**DV**	**59,99**
Amored Fist 2	**DV**	**72,99**
Andretti Racing	DV	x72,99
Animal	DV	69,99
Anno 1602	DV	x69,99
Anstoss 2	DV	74,99
Atlantis	DV	76,99

CD-ROM

Figthers Antology	**DV**	**74,99**
FIN FIN	**DV**	**89,99**
Flight Unlimited 2	DV	i.V.
Flip Out	DA	49,99
Flottenmanöver	DV	59,99
Floyd	**DV**	**74,99**
Flugsimulator 98	DV	109,99
Flying Corps	DV	44,99
Formel 1 / Psygnosis	DV	74,99
Formula Cart	DA	64,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	64,99
French Open Tennis	DA	59,99
Frogger	DV	x69,99
Gettysburg/Sid Meier	**DV**	**72,99**
Gold Games 2	DV	x34,99
Gut`s "N" Garters	DV	69,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Atomic Bombermann	DA	59,99
Area D	DA	39,99
Banzai Bugs	DV	54,99
Baphomets Fluch	DV	69,99
Baphomets Fluch 2	**DV**	**74,99**
Battle Isle 4 Incubation	**DV**	**69,99**
Beats & Bumpkins	**DV**	**69,99**
Betrayal in Antara	DV	x79,99
Birthright	DV	x69,99
Blade Runner	DV	x84,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Buccaneer	DA	x69,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Bust a Move 2	DA	54,99
Carmageddon	DV	69,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Club Manager	DV	39,99
Comanche 3.0	DV	76,99
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
Compl.Chess System	DV	49,99
C&C 2 Ausnahmezust.	DV	29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV	x27,99
Compugotchi	DV	24,99

Constructor DV 69,99

Constructor	DV	69,99
Conquest Earth	**DV**	**79,99**
D-Atlas 2	DV	x34,99
D-Info 97	DV	39,99
D-Sat 2	DV	x34,99
Dark Colony	DV	69,99
Dark Reign	**DV**	**79,99**
Das schw. Auge Trilogy	DV	x29,99
Deadlock:Shrine Wars	DV	x72,99
Demonworld	DV	69,99
Der Industriegigant	DV	69,99
Der vergessene Gott	DV	x59,99
Diablo	DA	69,99
Die Siedler 2 + DATA	DV	74,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Discworld 2	DV	79,99
Dominion	DV	x74,99
Dschungelflipper	DA	39,99
DSF Golf	**DV**	**49,99**
Dugeon Keeper	DV	76,99
Earth 2140	DV	34,99
Earth 2140 Data	**DV**	**19,99**
Ecstatica 2	DV	79,99
Enemy Nations	DA	64,99

Hardcore 4 x 4	DA	69,99
Have a Nice Day	DV	59,99
Have a Nice Day DATA	**DV**	**29,99**
HeliCops	DA	49,99
Hercules	DA	x69,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	74,99
Herscher der Meere	DV	x69,99
Hugo 3	DV	39,99
Hugo 4	DV	59,99
Hugo 5	**DV**	**x64,99**
IF - 22 Raptor	DV	79,99
I-War	DV	x69,99
Imperialismus	**DV**	**69,99**
Imperium Galactica	DV	79,99
Incubation/Battle Isle 4	**DV**	**69,99**
Jack Orlando	**DV**	**34,99**
Jagged Alliance 2	DV	74,99
Jedi Knight	EV	x79,99
John Maddon NFL 98	DA	x72,99
Jurassic War	**DA**	**39,99**
KKND	DV	59,99
KKND Mission CD	DV	x29,99
Kais Photo SOAP	DV	89,99
Lands of Lore 2	**DV**	**74,99**
Larry 7	DV	79,99
Legacy of Kain	**DV**	**69,99**
Leviathan t. Tone Reb.	**DA**	**69,99**
Links 98	**DA**	**79,99**
Little Big Adventure 2	DV	76,99
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	DV	24,99
Lukas Arts 10 Adventure	DV	54,99
M.D.K.	DV	39,99
Magic-Zusammenk.	DV	74,99
Magic-Zuamm.Data	**DV**	**39,99**
Marble Drop	DV	39,99
Mass Destruction	DA	59,99
Master of Orion II	DV	49,99
Max Montezuma	DV	x69,99
Meat Puppet	DA	59,99
Monopoly	DV	54,99
Monopoly Star Wars	DV	x69,99
Monster Trucks	**DA**	**72,99**
Motor Mash	DV	x69,99
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Nascar Racing 2	DA	77,99
NBA Hangtime	DA	69,99
NBA Live 97	DV	59,99
NBA Live 98	DV	x72,99
Need f. Speed 2 Edition	DV	72,99
Nemesis	DV	74,99
NHL Hockey 98	**DV**	**74,99**

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Exhumed	DA	74,99
Extreme Assault	DV	69,99
F/A-18 Hornet 3.0	DV	74,99
F1 Manager Proffes.	**DV**	**69,99**
F1 Racing/UBI Soft	**DV**	**77,99**
F 16 Fighting Falcon	DA	64,99
Fallout	DV	x74,99
Fifa Soccer 98	**DV**	**x74,99**
Fifa Soccer Manager	DV	69,99

NHL Power. Hockey 98	DA	x69,99
Obsidian	DV	x59,99
Ostfront	DV	x69,99
Outlaw	DV	74,99
Outpost Teil 2	**DV**	**74,99**
Pacific General	**DV**	**69,99**
Pandemonium	DA	69,99
Panzergeneral 3D	DV	x69,99
Pax Imperia	DV	x69,99

Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay

Dark Reign
Deutsche Version
DM 79,99

BAPHOMETS FLUCH II
Deutsche Version
DM 74,99

Floyd
Deutsche Version
DM 74,99

INCUBATION Battle Isle 4
Deutsche Version
DM 69,99

PC Games Cheater	DV	24,99
Perfect Assasins	DV	69,99
Perfect Weapon	DV	76,99
Perry Rhodan	DV	x69,99
Pete Samprass Tennis	DV	69,99
Phantasmagoria 2	**DV**	**69,99**
Pinball 97	DA	49,99
POD	DV	74,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Populus 3	**DV**	**x72,99**
Power Chess	**DV**	**89,99**
Print Artist 4.0 + Kais Power Goo	DV	54,99
Privateer 2/Darkening	DV	54,99
Pro Pilot	DV	x79,99
Pro Pinball-Timeshock	DA	69,99
Puzz 3 D	DV	49,99
Queen: The Eye	DV	x72,99
Raymans World	**DV**	**49,99**
Rebel Assault II	DV	49,99
Resident Evil	DV	x69,99
Risiko	DV	59,99
Rising Lands	DV	x69,99
Rocket Jockey	DA	69,99
Saber Ace:Conf.Korea	**DV**	**69,99**
Sean Dundee Fußball	DV	59,99
Shadow o.T. Empire	**DA**	**74,99**
Silent Hunter	DV	69,99

Silent Hunter Data Nr 2	DV	29,99
Sonic + Knuckles	DA	49,99
Space Bar	DA	x69,99
Speedster	DA	64,99
Stadt d. verl. Seelen	DV	69,99
Star Command	**DA**	**69,99**
Starcraft	DV	x79,99
Starfleet Academy	DV	x79,99
Star Trek Generation	DV	74,99
Swing	DV	39,99
T.P. Alley Bowling	DA	69,99
Takeru	**DV**	**49,99**
Tarot	DV	25,99
Terracide	DV	74,99
Test Drive 4	DV	x72,99
Test Drive: Off Road	DA	54,99
TFX: F22	DV	x74,99
Tiger Shark	**DA**	**69,99**
The Dig	DV	49,99
Theme Hospital	DV	76,99
Tie Fighter	DV	49,99
Time Warrior	DV	59,99
Titanic	DV	x69,99
Tomb Raider	DV	64,99
Tomb Raider 2	DV	i.V.
Total Annihilation	**DV**	**79,99**
UEFA Cham.Lea. 96/97	DV	67,99
Ultima Online	EV	89,99
Unreal	DV	x79,99

CD-ROM

Vermeer	DV	59,99
Virtual Springfield	DV	42,99
Voodo Kid	DV	69,99
Wargods	**DA**	**69,99**
Warlord 3	**DV**	**74,99**
Waterworld	DV	69,99
WET-S. Empire	DV	74,99
WipEout 97	DA	74,99
Worldwide Soccer	DV	69,99
X-Car	DA	x72,99
X-Com : Apocalypse	DV	74,99
X-Wing vs Tie Fighter	DA	74,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA	19,99
7th Guest 11th Hour	DA/DV	x29,99
Aces over Europe	DV	19,99
Aces o.t. Deep	DV	19,99
Across the Rhine	DV	24,99
Afterlife	DV	29,99
Albion	DV	29,99
Baphomets Fluch	DV	x19,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV	39,99
Beneath t. Steel Sky	DV	19,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Biing	DV	29,99
Bleifuß 1	DA	24,99
Civilization 1	DV	24,99
Civil War General	DV	34,99
Colonization	DV	24,99
Comanche 1.0 + DATA	DV	39,99
Conquerer A.D. 1086	DV	29,99
Conquest Deluxe	DV	34,99
Creature Shock	DV	19,99
Cyberia 1	DV	24,99
Das Gewehr/Age o. Rifles	DV	29,99
Das schwarze Auge 3	DV	29,99
Deadalus Encounter	DV	24,99
Der Meister	DV	19,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	34,99
Destruction Derby	DA	24,99
Die Fugger 2	DV	x24,99
Discworld 1	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	39,99
Ecstatica 1	DA	24,99
F-14 Fleet Defender	DA	24,99
F22 Lightning 2	DV	x29,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Flashback	**DV**	**24,99**
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV	24,99
Fritz 4 Schach	**DV**	**39,99**
Gene Wars	DV	x29,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager I	DV	24,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Jagged Alliance 1	DV	29,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Lands of Lore	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Last Dynasty	DV	19,99
Legend Kyrandia 2	DV	19,99
Legend Kyrandia 3	DV	19,99
Lemminge 1-3	DA	24,99
Lost Eden	DV	19,99
M.A.X.	DV	39,99
M.D.K.	DV	39,99
M.P.Ritter d. Kokusnuss	DV	x19,99
Magic Carpet 2	DV	29,99
Mega Race 2	DV	29,99
Might & Magic 3-5	DV	39,99
Mission Force Cyber..	DV	29,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Outpost 1.5	DV	19,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Pole Position	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball t. Web	DA	x19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,99
Rayman	DV	34,99

Angebote: (Fortsetzung)

Rebbel Assault 1	DV	29,99
Red Baron 1	DV	19,99
Riddle of Master LU	DV	24,99
Rise & Rules o.A.E.	DV	34,99
Road Rash	DV	x29,99
Schleichfahrt	DV	39,99
Sensible Golf	DA	24,99
Sensible World o.Soccer	DA	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Sherlock Holmes 2	DV	x29,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	x19,99
Space Hulk 2	DA	29,99
Space Quest 6	DV	19,99
Star General	DV	29,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	24,99
Stonekeep	DV	x24,99
Super E.F. 2000	DV	x29,99
Syndicate 2 Wars	DV	x29,99
This Means War	DV	24,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	x29,99
To Shin Den	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
Toonstruck	DV	x19,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	x34,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
U.S. Navy Fighter 97	DV	x29,99
Ultima 8	DV	29,99
Urban Runner	DV	34,99
Virtual Karts	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
War Wind	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Warcraft 2	**DV**	**x29,99**
Warhammer	DV	29,99
Werewolf vs Comanche	DV	39,99
Wing Commander 3	DV	34,99
WipEout	DA	24,99
World Rallay Fever	DV	24,99
Worms + DATA	**DV**	**24,99**
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99
Zorck Nemesis	DV	29,99

Zubehör

Orchid Righteous 3D	309,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse**	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!**	**169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



Logitech Wingman Light

SV 214 PC Sabre Pro ist – bis auf den Coolie-Hat – baugleich. Der Hat ist aber zu spitz und zu hart geraten. Nach einem 20-minütigen-Spiel (zum Beispiel mit Flying Corps) traten dadurch bei den Testern erste Schmerzen im Daumen auf.

Logitech

Bei dem **WingMan Light** trifft der Namenszusatz Light den Nagel auf den Kopf. Aber mußte es denn so light sein? Schade um diesen Stick, mit dem das Spielen durchaus Spaß macht. Im Zuge der Gewinnmaximierung ist es ja verständlich, daß überall gespart wird, aber mit diesem Gerät hat Logitech qualitätsmäßig keinen guten Weg beschritten. Die Mechanik zeigt sich zu leichtgängig und kaum belastbar. Der Wingman Light war der einzige Joystick im Test, der beim Torsionstest brach: Eine leichte Drehung um die Mittenachse (Senkrechte) genügte.

Pearl Agency

Der **Rockfire Avantgarde** ist baugleich zum Genius Flight 2000 F20. Für feinfühlige Flugmanöver ist er gut zu gebrauchen. Seinen eigenen Sturzflug überlebte der Stick allerdings nicht, er brach sofort auseinander. Die Halterung des Griffs läßt sich am besten als »Fehlkonstruktion« beschreiben. Wegen der schlechten Ergonomie inklusive Quetschgefahr verkommen die vier unterschiedlichen Feuermodi und die ansonsten saubere Verarbeitung zur Nebensache.

Wesentlich besser sieht es da beim **Ultra Topfighter** aus. Mit einer annehmbaren Ergonomie, seinen vier Tasten, dem Coolie-Hat und der Schubkontrolle läßt es sich mit diesem Stick gut spielen. Alle Schalter und der Coolie-Hat arbeiten sauber. Alles in allem bietet der Ultra Topfighter guten Durchschnitt.

Pearl Agency Ultra Topfighter



Pearl Agency Rockfire Avantgarde

Saitek

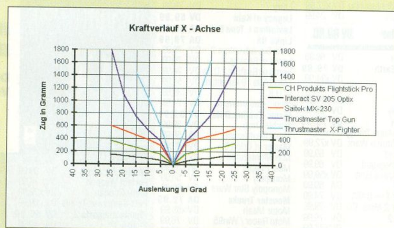
Alle Saitek-Joysticks besitzen im wesentlichen das gleiche Gehäuse und zeigen alle ein gemeinsames Verhalten: Bei unseren Zugmessungen bewegten sich die Sticks nicht gleichmäßig, sondern sprangen in Fünf-Grad-Schritten. Dies war beim Spielen deutlich zu spüren. Präzise Manöver werden so durch den ruckeligen Lauf erschwert.

Der **Megagrip III MX-230** besitzt zwei Tasten sowie Autofeuer und Achskali-

SO HABEN WIR GETESTET

Ein Joystick ist im wesentlichen ein auf zwei Achsen (X, Y) veränderbarer Widerstand, der von Federn zurückgestellt wird. Unser Test besteht aus einer Sichtprüfung sowie mehreren elektrischen und mechanischen Prüfungen.

Bei der Sichtprüfung wurde der Joystick sofort nach dem Auspacken von mindestens zwei Testern unabhängig begutachtet. Dabei legten wir unter anderem Wert auf den Naht- und Farbverlauf. Mit der elektrischen Prüfung ermittelten wir die Widerstandswerte bei der Auslenkung des Geräts für beide Achsen. Die Stick-Auslenkung wurde anhand einer Optoelektronik mit einer Schrittweite von einem Grad gemessen. Der Optix und der Commander ließen sich nicht vermessen, da die Stickelektronik eine gesonderte Spannungsversorgung benötigt, die unser Versuchsaufbau nicht berücksichtigte.



Übersicht über einige Kraftverläufe der Joysticks des Testfeldes.

Unter der mechanischen Prüfung haben wir gemessen, wieviel Kraft nötig ist, um den Joystick auszulenken. Mit einer speziellen Meßfeder konnten wir den Wert auf 10 g genau ermitteln. Die Joysticks von Thrustmaster konnten wir dabei nicht ganz prüfen, da der maximal benötigte Kraftaufwand bei diesen Sticks mit unserer Feder nicht meßbar war. Außerdem ermittelten wir die Standfestigkeit der Joysticks.

Bei der mechanischen Belastbarkeit fiel der Stick aus 75 cm Höhe auf eine Steinplatte, die mit einem Teppich belegt war (alle vier Kanten sowie zweimal senkrecht auf den Stick selbst). Bei der Torsionsprüfung wurde der Stickgriff um seine Senkrechte in sich verdreht.

Zum Schluß beurteilten wir die Ergonomie der Joysticks, wie zum Beispiel die Handhabung und ob eine Handablage vorhanden ist.

Alle gemessenen Werte überprüften wir außerdem, indem wir einige Spiele als Testplattform heranzogen. Alle Einzelwerte und eine noch genauere Beschreibung unseres Testverfahrens finden Sie auf unserem Webserver (http://www.pcplayer.de).



Saitek MX-732



Saitek MX-230



Saitek X7-34

brierung. Die mechanische Robustheit läßt als Urteil ein »Sehr gut« zu. Den Falltest überstand er mit Bravour. Der **Megagrip VII MX-732** besitzt einen besseren Griff als der 230. Nur für den kleinen Finger ist etwas zu wenig Platz vorgesehen. Das Autofeuer ist nun getrennt schaltbar, die Achsen lassen sich ebenfalls kalibrieren. Der **Megagrip X7-34** weist bessere Schalter auf. Der Lauf und die Standstabilität liegen wie bei den kleinen Brüdern auf unterem Niveau, die mechanische Belastbarkeit des Joysticks ist jedoch hoch.

Thrustmaster

Der Erbe des FCS sollte keinerlei ergonomische Mängel kennen, ist er doch der Stick der schon legendären Phantom-Kampfbomber. Dies ist dem **Top Gun** deutlich anzumerken, er wächst förmlich in die Hand hinein. Die gute Mechanik in Verbindung mit den starken Federn läßt präzise Manöver zu. Er ist der ideale Steuerknüppel für Flugsimulationen. Wegen seiner starken Federn ist er für Autorennen weniger geeignet. Mit Federkräften über zwei Kilogramm übersteigen die Thrustmaster-Modelle unsere jetzigen Meßfedern bei weitem. Im krassen Gegensatz zu der guten Mechanik steht die Fertigung: Offensichtlich stellt Thrustmaster den Top Gun in einem Werk her, das Begriffe wie Qualitätssicherung nicht kennt (siehe Foto).



Thrustmaster
Top Gun

Der **X-Fighter** ist der vergrößerte Top Gun. Doch nicht immer hilft viel auch wirklich viel. Daß er schwerer ist und noch größere Gegenkräfte entwickelt als der Top Gun, ist auch in Ordnung. Schlecht dagegen ist jedoch der erhebliche Zuwachs am unteren Umfang des Griffs. Der X-Fighter eignet sich deshalb bestenfalls für große Hände. Alle anderen sollten zum Top Gun greifen. Der Lauf des Geräts gehört zum besten des Testfeldes und übertrifft den des Flightstick Pro und Top Gun. Die innere Verarbeitung bietet jedoch keinen Anlaß zur Freude.

Fazit: Und der Gewinner ist ...

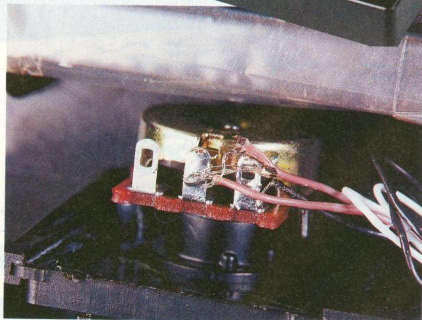
... nicht eindeutig zu ermitteln. Den perfekten Joystick haben wir in diesem Testfeld nicht gefunden. Aus Stabilitätsgründen gehen Logitechs Wingman Light, Genius' Flight 2000 F20 sowie Pearls Rockfire Avantgarde als eindeutige Verlierer hervor. Die Sabre-Linie von Interact hat als »ein Joystick für alles« gut gefallen – wenn man nicht gerade auf einen komfortablen Coolie-Hat Wert legt. Noch besser ist der Flightstick Pro, an dem ist uns nur der unbequeme, kantige Feuerknopf negativ aufgefallen.

Für Flugsimulatoren sind die Sticks von Thrustmaster am besten geeignet. Für dieses Genre ist der Top Gun den Kauf wert. Die Rückstellkräfte der Federn sind allerdings so hoch, daß er zum Beispiel für Rennsimulationen weniger tauglich ist. Trauriges Detail: Die Fertigungsqualität des getesteten Top Gun präsentierte sich absolut miserabel.

(Klaus Achatz/kw)



Thrustmaster
X-Fighter



Die Kabelenden zum Potentiometer sind beim Top Gun sehr schlecht verlötet.

Bezeichnung	Hersteller / Vertrieb	ca. Preis	Ausstattung	Kabellänge	Plus	Minus
Flightstick Pro	CH-Products Rushware, Daimlerstr. 8 41564 Kaarst Tel: 0 21 31/60 70	100 Mark	4 Tasten, Coolie-Hat, Schub, X/Y-Achsen-Trimmung	214 cm	gute elektrische und mechanische Eigenschaften, beste Produktionsqualität	schwache Federn, mittelmäßiger ergonomischer Griff
Genius F2000 F12	Genius, KYE Systems, Hans-Böckler Str. 62, 40764 Lengenfeld, Tel: 0 21 73 / 9 74 30	30 Mark	4 Tasten, X/Y-Achsen-Trimmung, Autofeuer	110 cm	gleichmäßiger Lauf	Stick hat viel Spiel, geringe mechanische Stick-Auslenkung
Genius F2000 F20		50 Mark	4 Tasten, Coolie-Hat, Digitaler Schub, X/Y-Achsen-Trimmung, Autofeuer	192 cm	gute Standfestigkeit, gute Widerstandskennlinie beider Achsen	schlechte Ergonomie und mechanische Belastbarkeit
Genius F2000 F21		40 Mark	4 Tasten, Coolie-Hat, Schub, X/Y-Achsen-Trimmung	145 cm	mittelmäßige Ergonomie, gute Standfestigkeit	großes horizontales Spiel
SV 205 Optix	Interact of Europe, Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen, Tel: 0 42 87/12 51 13	80 Mark	4 Tasten, Schub, auf Digital-Joystick umschaltbar, Autofeuer	187 cm	sehr gute mechanische Belastbarkeit, ruhiger Lauf	Winkelauflösung zu gering
SV 206 Raider		30 Mark	2 Tasten, X/Y-Achsen-Trimmung, Autofeuer	246 cm	brauchbare mechanische Eigenschaften	miserable Standfestigkeit, Autofeuer-Schalter nicht ergonomisch
SV 207 Commander		40 Mark	2 Tasten, X/Y-Achsen-Trimmung, Autofeuer, Megazoom	158 cm	brauchbare mechanische Eigenschaften	miserable Standfestigkeit, Autofeuer-Schalter nicht ergonomisch
SV 213 Sabre		40 Mark	4 Tasten, X/Y-Achsen-Trimmung, Autofeuer	242 cm	ruhiger Lauf und gute mechanische Belastbarkeit	zu großes Spiel, schwache Federn
SV 214 Sabre Pro		50 Mark	4 Tasten, X/Y-Achsen-Trimmung, Autofeuer, Coolie-Hat	242 cm	ruhiger Lauf und gute mechanische Belastbarkeit	zu großes Spiel, schwache Federn, schlechte Form des Coolie-Hat
SV 215 Flight Pro		25 Mark	4 Tasten, X/Y-Achsen-Trimmung, Autofeuer	245 cm	kleines Spiel	schlechte Ergonomie, miserable Standfestigkeit
SV 200 Mission		20 Mark	2 Tasten, X/Y-Achsen-Trimmung	180 cm	kleines Spiel	schlechte Ergonomie, miserable Standfestigkeit
Rockfire Avantgarde	Pearl Agency, Pearlstr. 1, 79426 Buggingen, Tel: 0 76 31/36 02 00	70 Mark	4 Tasten, Coolie-Hat, Digitaler Schub, X/Y-Achsen-Trimmung, Autofeuer	196 cm	gute Standfestigkeit, gute Widerstandskennlinie beider Achsen	miserable Ergonomie und mechanische Belastbarkeit
Pearl Ultra Topfighter		40 Mark	4 Tasten, X/Y-Achsen-Trimmung, Autofeuer, Coolie-Hat	145 cm	keine Schwächen	–
Saitek MX-230	Saitek, Landsberger Str. 400, 81241 München, TeL: 089 / 54 67 57–0	20 Mark	2 Tasten, X/Y-Achsen-Trimmung, Autofeuer	172 cm	sehr gute mechanische Belastbarkeit	unruhiger Lauf, miserable Standfestigkeit
Saitek MX-732		25 Mark	2 Tasten, X/Y-Achsen-Trimmung, Autofeuer	173 cm	sehr gute mechanische Belastbarkeit	unruhiger Lauf, miserable Standfestigkeit
Saitek X7-34		30 Mark	4 Tasten, X/Y-Achsen-Trimmung, Autofeuer	174 cm	gute mechanische Belastbarkeit	unruhiger Lauf, miserable Standfestigkeit
Top Gun	Thrustmaster, Erdinger Str. 84, 85356 Freising, Tel: 0 81 61/87 10 93	70 Mark	4 Tasten, Coolie-Hat	200 cm	gute Griffergonomie, gute Mechanik, großer mechanischer Bewegungsradius	Druckknöpfe nicht besonders ergonomisch, schlechte Fertigungsqualität, mechanischer Bewegungsradius nicht elektrisch umgesetzt
X-Fighter		100 Mark	4 Tasten, Coolie-Hat	200 cm	sehr guter mechanischer Sticklauf, gute Widerstands- und Federkennlinie	nur durchschnittliche Ergonomie, schlechte Fertigungsqualität
Wingman Light	Logitech GmbH, Gabriele-Münter-Str. 3, 82110 Germering, Tel: (089) 89 46 70	50 Mark	2 Tasten, X/Y-Achsen-Trimmung	176 cm	mittlere ergonomische und Sticklauf-Eigenschaften	inakzeptable mechanische Belastbarkeit

ZUSAMMENFASSUNG WICHTIGER MESSERGEBNISSE

Bezeichnung	Widerstandsverlauf	Mechanik	mechanische Belastbarkeit	Lauf	Ergonomie	Standfestigkeit
CH-Products Flightstick Pro	2	4	4	3	3	3
Genius F2000 F12	3	1	5	2	3	1
Genius F2000 F20	2	3	1	3	1	2
Genius F2000 F21	4	1	3	2	3	2
Interact SV 205 Optix	*)	3	5	4	3	1
Interact SV 206 Raider	3	3	4	3	3	1
Interact SV 207 Commander	*)	2	3	3	3	1
Interact SV 213 Sabre	3	1	4	4	2	2
Interact SV 214 Sabre Pro	3	1	4	4	2	2
Interact SV 215 Flight Pro	3	2	4	4	1	1
Interact SV 200 Mission	3	2	4	3	1	1
Pearl Rockfire Avantgarde	2	3	1	3	3	3
Pearl Ultra Topfighter	3	3	4	3	2	2
Saitek MX-230	3	1	5	1	2	1
Saitek MX-732	3	1	5	1	3	1
Saitek X7-34	3	1	2	1	3	1
Thrustmaster Top Gun	3	4	5	3	4	3
Thrustmaster X-Fighter	3	4	3	4	3	4
Logitech WingMan Light	3	1	1	3	3	3

*) nicht meßbar, siehe »So haben wir getestet«

5=Sehr gut, 4=Gut, 3=Befriedigend, 2=Ausreichend, 1=Schlecht

IMMER IN BEWEGUNG

Test: Microsoft Sidewinder Force-Feedback Pro



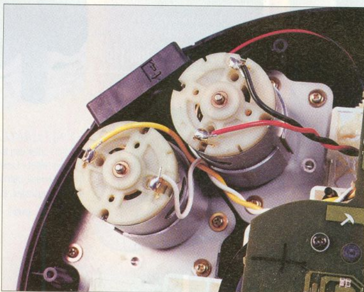
Der Software-Gigant Microsoft verstand es immer, mit seinen Hardwareprodukten die Spieler zu überzeugen. Nach dem Erfolg des »Sidewinder« dürfte der »Sidewinder Force-Feedback Pro« neue Maßstäbe setzen. Der Joystick soll eine neue Ära in puncto Spielspaß einläuten.

Bereits seit zwei Jahren widmen sich einige Spiele-Entwickler den Joysticks mit Feedback-Funktionen. Diese Geräte sind mit Elektromotoren ausgestattet, die den Stick vibrieren lassen oder der Steuerung des Anwenders entgegenwirken. So sollen Spiele noch realistischer werden. Erst jetzt sind die Produkte für den Endkunden verfügbar. Der Grund ist die Komplexität: Digital gesteuerte Gleichstrommotoren treiben jede Achse an – so entsteht der Eindruck einer Rückmeldung, eines Feedbacks also. Diese Technik hat jedoch ihre Tücken. Schwierigkeiten mit dem Stromverbrauch, der Haltbarkeit und der Befestigung der Motoren und deren Ansteuerung sind zu lösen.

Der »Sidewinder Force Feedback Pro« ist ein Joystick von Microsoft aus der bewährten Sidewinder-Serie (siehe Ausgabe 12/95, Seite 168). Er wird mit DirectX 5.0 ausgeliefert. Diese Version enthält neben anderen Erweiterungen auch DirectInput, das bei der Ansteuerung eine Rolle spielt.

Die Doppelbelegung

Der Joystickport der Soundkarte nimmt den Feedback Pro auf – die Stromversorgung besorgt ein externes Netzteil. Hier offenbart sich gleich ein Ärgernis: Besitzer von speziellen Joystickkarten schauen in die Röhre, denn der Stick benötigt die MIDI-Schnittstelle der Soundkarte zur Programmierung der Feedback-Funktionen. Auf der mitgelieferten CD sind neue Treiber für Soundkarten vorhanden, damit es mit deren MIDI-Schnittstelle keine Konflikte gibt.



Das Innenleben: Deutlich erkennbar sind die zwei Elektromotoren für die X- und Y-Achse.

Auch die Nutzung von Sternkabeln zum Anschluß externer MIDI-Geräte, wie sie zum Beispiel für die Soundblaster-kompatiblen Karten bekannt sind, bleibt verwehrt. Wenn die MIDI-Leitungen nicht zur Joystick-Buchse durchgeschleift werden, steht der neue Sidewinder buchstäblich still. Auch müssen Spiele nun darauf Rücksicht nehmen, daß die MIDI-Schnittstelle zweifach belegt wird: Auf Kanal 6 läuft per DirectSound MIDI, während DirectInput über denselben Kanal seine Daten bekommt. Spiele mit speziellen, DirectSound-inkompatiblen Treibern können hier Schwierigkeiten machen.

Nach Einschalten des Rechners fällt gleich der etwas laute Lüfter des Joysticks auf. Die eigene CPU und die Motoren brauchen anscheinend eine permanente Kühlung. Der Stick schaltet sich zwar automatisch aus, wenn der Rechner abgeschaltet wird, ein Sleep-Modus wäre dennoch wünschenswert. So müssen Sie mangels eines Schalters den Netzstecker aus dem Joystick ziehen, wenn er eine zeitlang nicht zum Einsatz kommt.

Berührungsempfindlich

Eine Lichtschranke an der Vorderseite des Joysticks schaltet diesen aus, wenn die Hand des Anwenders nicht um den Griff geschlossen ist. Warum dies nötig ist, zeigte ein Experiment: Wir klebten die Lichtschranke zu, und der Joystick hüpfte im Betrieb beinahe vom Tisch. Eventuelle Verletzungsgefahren und damit Millionenklagen in den USA wollte Microsoft wohl vermeiden. Zusätzlich steuert die Software den Joystick so, daß er einer kräf-

tigen Bewegung stark entgegenwirkt und einer sanften Bewegung entsprechend einen geringen Widerstand bietet. Das schont die Hände und vermeidet Übermüdung.

Die Sidewinder-Software enthält auch den Game Device Profiler, mit dem alle Microsoft Joysticks konfigurierbar sind. So lassen sich Knöpfe umstellen und Tastaturfunktionen den Joystick-Tasten zuordnen. Es funktioniert allerdings nur mit DirectX-Spielen, die auch DirectInput nutzen.

Ob der Sidewinder das Spielgefühl verbessert, kommt auf das Spiel an. Manche wie die mitgelieferte »MDK«-Demo erschweren das Zielen im Sniper-Modus, da die Feedback-Funktion immer wieder das Ziel auswandern läßt. Mit anderen Spielen wie »G-Police« oder »Red Baron 2« kommt Freude auf: Verschiedene Rückschläge für Waffensysteme, das Gefühl für die Ruderkräfte oder der Schlag am Stick, wenn man aus einer bestimmten Richtung getroffen wird oder gegen ein Hindernis stößt, erhöhen den Spielwert. Laut Microsoft und anderen Joystick-Herstellern soll diese Technik zum Standard werden und somit das Spielgefühl steigern.

Das Innenleben

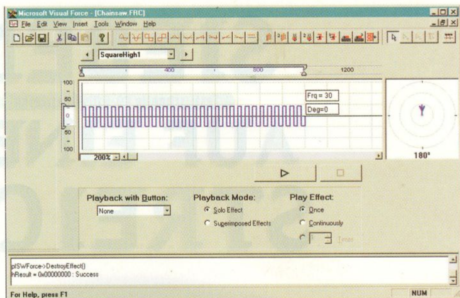
Zwei Gleichstrommotoren, die über Zahnräder zwei Schienen bewegen, sorgen für das Feedback des neuen Sidewinders. Diese Schienen kontrollieren die X- und Y-Achse. Zur Entlastung des Computers besitzt der Joystick eine eigene CPU inklusive 2 KByte RAM, welche die Motoren steuert. Die Feedback-Definitionen werden vom Rechner in den Joystick geladen und sind dann abrufbar. Ein ROM enthält zusätzlich einige Standard-Feedbacks. Andere Joysticks, welche die CPU des Rechners nutzen, haben dort Schwierigkeiten: Zur Simulation exakter Feedbacks – wie zum Beispiel beim Stoßen gegen Wände – müssen die Motoren circa 1000 mal pro Sekunde Signale erhalten.

Die Abtastung der Auslenkung erfolgt wie beim herkömmlichen Sidewinder optisch. Ebenso ist keine nachträgliche Kalibrierung nötig, ein Driften tritt auch nicht auf, wie es häufig bei analog aufgebauten Sticks der Fall ist. Zusätzlich zu den Sidewinder-3D-

VORTEILE VON DIRECTINPUT

Mit der neuesten Version DirectX 5.0 bringt Microsoft einige Verbesserungen ein, die seit der 3.0 Version schon versprochen waren. Die Version 4 ist erst gar nicht erschienen. Eine der neuen Schnittstellen, DirectInput genannt, stellt den Entwicklern ein Standard-Interface für Eingabegeräte zur Verfügung.

Der Vorteil ist klar: Es braucht nicht jeder Joystick eine spezielle Unterstützung, sondern ein Treiber läßt neue Modelle selbst mit älteren Spielen funktionieren, sofern diese DirectInput nutzen. Das besondere an DirectInput ist die Unterstützung jeglicher Eingabegeräte, analog oder digital, und auch die von Force-Feedback-Joysticks. Durch die Verwendung von Treibern für Eingabegeräte lassen sich diese auch umkonfigurieren, ohne daß die Spiele anzupassen sind.



Das Entwickler-Tool für den Force-Feedback Pro definiert das Verhalten des Joysticks über eine Wellenform.

Knöpfen hat der Force-Feedback Pro einen »Shift«-Knopf, der bequem mit dem Daumen zu halten ist. Mit diesem Knopf erhält jede Taste oder Bewegung des Joysticks eine zweite Funktion. Der Throttle wurde durch ein Drehrad ersetzt, das nun besser kontrollier- und feiner einstellbar ist als beim Vorgänger.

Mit der Software »Visual Force Factory« definiert der Spieleentwickler die einzelnen Feedbacks über eine Wellenform. Ein Maschinengewehreffekt hat eine kantige Wellenform, damit der Joystick recht schnell das Feedback liefert. Bei einer Simulation für eine Wand muß hingegen versucht werden, den Joystick an einer Position festzuhalten. Wird der Spieleknüppel dann über diese hinweg bewegt, versuchen die Motoren, den Stick zur Ursprungsposition zurückzubewegen.

Da hier nicht die üblichen Federn, sondern Motoren die Zentrierung übernehmen, läßt sich die notwendige Kraft zur Bewegung des Sticks variieren. So sorgt eine weiche Einstellung für das richtige Gefühl unter Wasser oder auf Eis, während die normale den Kontrast auf der Oberfläche bildet. Mit einer härteren Einstellung hingegen vermittelt der Joystick Morast- oder Windeffekte. Zudem lassen sich Effekte durch die unterschiedliche Ansteuerung der Motoren mit einer Richtung versehen. Somit fühlt der Spieler, von wo er getroffen wird. Dinge wie Abhänge werden spürbar, da sie den Stick in eine Richtung »ziehen«.

Das Fazit:

Microsoft enttäuscht auch diesmal mit seiner neuen Hardware nicht. Der Force-Feedback Pro ist eine lohnenswerte Anschaffung für die Anwender, die Spaß an Simulationen und Actionspielen haben. Doch bevor Sie zum Händler rennen und den Stick aus den Regalen reißen, sollten Sie erst einmal abwarten, wie oft und vor allem wie gut der Joystick von Spielen angesprochen wird. Andererseits ist mit ihm mal wieder eine Entwicklung im Gang, welche die Effekte eines Spiels als Zugpferd nutzt. So kann es passieren, daß vor lauter Effekten der Spielspaß auf der Strecke bleibt. Rege Unterstützung haben jedenfalls schon viele Spielehersteller versprochen. **(Teut Weidemann/kw)**

SIEBEN AUF EINEN STREICH

Test: schnelle CD-ROM-Laufwerke



Double-Speed, Quad-Speed, 8fach, 12fach ... Der Geschwindigkeitsrausch der CD-ROM-Laufwerke nimmt kein Ende. In unserem Test zeigte sich, daß außer der Geschwindigkeit noch andere Faktoren kaufentscheidend sein können.

Die 24fach-CD-ROM-Laufwerke haben sich im Handel inzwischen etabliert. Jetzt bietet fast jeder Hersteller solche Laufwerke an. So trafen in unserer Redaktion für einen Vergleichstest das »ICD-3600/AT« von Aztech, das »CRD-8240B« von LG Electronics, das Mitsumi »FX-240S«, das Samsung »CD Master 20E«, das »CDU 611-10« von Sony, das Teac »524E« sowie das »XM-6102B« der Firma Toshiba ein. Das Samsung CD Master 20E begnügt sich mit einer maximal 20fachen-Umdrehungsgeschwindigkeit. Der jüngste Sproß desselben Herstellers, das 24E, trudelte nicht rechtzeitig bei uns ein.

Die Technik

Die Angabe 24fach bedeutet nicht, daß die konstante Drehzahl 24mal höher liegt als bei einem Single-Speed-Laufwerk. Seit es die 16fach-Laufwerke gibt, gilt, daß die Angabe »x«-fach nur im günstigsten Fall erreicht wird. Und zwar aus folgendem Grund: Die Datenspur einer CD ist wie auf der guten alten Schallplatte angeordnet. Jedoch sind die Daten nicht von außen nach innen abgelegt, sondern von innen nach außen. Die kleinsten Information auf einer CD, die sogenannten Pits, weisen aber immer die gleiche Größe auf. Um Daten auf dem schnellsten Weg auslesen zu können, versuchen moderne CD-ROM-Laufwerke, in den Innenbereichen eine möglichst hohe Drehzahl zu erreichen. Je weiter der Laser in die Außenbereiche vordringt, erhöht sich auch die Auslesegeschwindigkeit. Ab dem Punkt, an dem die Auslese-Elektronik überfordert ist, schaltet das Gerät sein Rotationstempo entsprechend herunter. Und zwar verringert das Laufwerk seine Schnelligkeit, je weiter der Laser in den Außenbereich dringt. Je nach Modell kann die Drehzahl eines 24fach-Laufwerks dann »nur« noch 10fach betragen. Dieses Verfahren nennt sich Constant Linear Velocity (CLV).

Ein anderes unterteilt die CD in feste Abschnitte, in denen dann die Drehzahl von Bereich zu Bereich von innen nach außen in konstanten Schritten herabgesetzt wird. Diese Arbeitsweise wird als Constant Angular Velocity (CAV) bezeichnet. Die Methode, so die Hersteller, soll die Zugriffsgeschwindigkeit verbessern helfen.

Für welchen Weg sich der Hersteller auch immer entschieden haben mag, es kann dem Anwender eigentlich egal sein, solange nur die gebotene Leistung stimmt. Denn ob das eine oder andere Verfahren Anwendung findet, ist kein eindeutiges Indiz für die Geschwindigkeit.

Ein Ärgernis zeigen alle Geräte jenseits der 8fachen Drehzahl: Manchmal geben die Laufwerke, nachdem sie die CD auf Touren gebracht haben, ein nerviges Arbeitsgeräusch von sich. Dieses stammt von den unweigerlich auftretenden Vibrationen, wenn die Silberscheibe mit hohem Tempo rotiert. Denn die Spezifikation, die Toleranzen bei der Produktion einer CD erlaubt (wie genau etwa das Mittelloch auch tatsächlich in der Mitte liegt, wie gleichmäßig

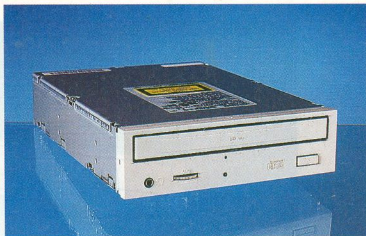




Seltsam, seltsam: In der Gehäuseabdeckung des ICD-3600/AT von Aztech befindet sich ein Loch für die Spindel des Motors. Hier darf nichts draufdrücken, sonst wird das Laufwerk gebremst.



Das CRD-8240B von LG Electronics lieferte die schnellste mittlere Zugriffszeit.



Das Mitsumi FX-240S ist nicht gerade ein Meister der leisen Töne.

die Beschichtung ist), geht von einer einfachen Umdrehungsgeschwindigkeit aus. Unter Umständen kann in einem schnellen Laufwerk eine schlecht gefertigte CD zu tanzen anfangen. Das Laufwerk wird dies überstehen, auf Dauer jedoch nicht das Medium – Beschädigungen wie zum Beispiel Kratzer können auftreten. Beim Ausfahren der Lade kam es in der Vergangenheit hin und wieder vor, daß sich die Scheibe noch drehte. Langfristig waren so auch radiale Kratzer auf dem Silberling die Folge. Erfreuliches Merkmal aller getesteten Laufwerke: Sie fahren die Lade erst aus, nachdem die CD zur Ruhe gekommen ist.

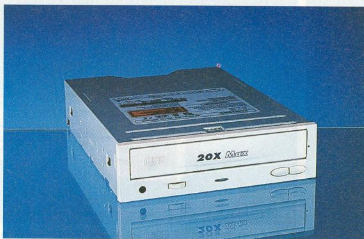
Aztech ICD-3600/AT

Als wahrer Sprinter gab sich das ICD-3600/AT von Aztech in puncto Lesebereitschaft. Nur sieben Sekunden nach dem Einlegen der Silberscheibe erfolgte bereits der Zugriff auf die Daten. In den anderen, wichtigeren Diziplinen trübte sich das Bild. Die mittlere Zugriffszeit war mit 125 ms die höchste des Testfeldes.

Auch die durchschnittliche Datentransferleistung bildete unter Windows mit 1,93 MByte pro Sekunde (2,05 MByte unter DOS) das Schlußlicht. Verstimmt waren wir über die Plastikabdeckung der Spindel, die das Medium hält. So ist beim Einbau besonders darauf zu achten, daß zum Beispiel kein Kabel auf die Spindel drückt und darüber genug Freiraum herrscht.

LG Electronics CRD-8240B

Das CRD-8240B von LG Electronics war das einzige Laufwerk, das die CD auch dann dreht, wenn schon längere Zeit nicht mehr auf sie zugegriffen wurde. Störend waren auch die hör- und fühlbaren Vibrationen, die sich auch auf unseren Testrechner übertrugen. Dafür legte das 8240B hinsichtlich des Tempos eine ordent-



Samsungs CD Master 20E schlug sich als 20fach-Laufwerk nicht übel.

liche Leistung hin. Und bei mittlerer Zugriffszeit hängte es die anderen ab. Sehr schön: Nach nur sechs Sekunden ist eine eingelegte CD lesebereit.

Mitsumi FX-240S

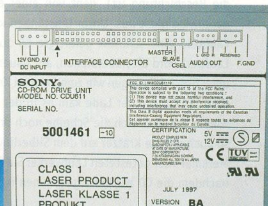
Mit einer Zugriffszeit von 110 Millisekunden liegt das Mitsumi FX-240S in der guten Mitte. Es braucht sich mit seiner durchschnittlichen Datentransferrate (2,15 MByte unter Windows, 2,4 MByte unter DOS) nicht hinter den anderen Laufwerken zu verstecken. Dank einer aufgeklebten Anschlußerklärung erübrigt sich beim Einbau der Griff zum Handbuch. Wenn Sie mehrere Windows-Installationen (95 und 3.11) auf der Platte haben, so modifiziert das Installationsprogramm beide SYSTEM.INI-Dateien. Nachteilig empfanden wir das hohe Laufwerksgeräusch.

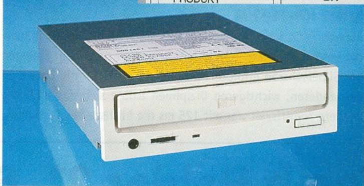
Samsung CD Master 20E

Als einziger Vertreter der 20fach-Klasse schlug sich das CD Master 20E von Samsung wacker. Immerhin konnte es sich bei den Geschwindigkeitsmessungen noch vor dem Laufwerk von Aztech plazieren. Trotzdem ist der Wert für die mittlere Zugriffszeit (118 ms) nicht gut, selbst ein 20fach-Laufwerk sollte hier eine bessere Leistung zeigen können. Auffällig war die Schubladenkonstruktion, als einziges Laufwerk im Test ruht die CD beim Einfahren auf einer von Federn getragenen Ablage.

Sony CDU 611-10

Im Betrieb gab sich das CDU 611-10 von Sony unauffällig, es gehört zu den leiseren Laufwerken im Test. Die Installationsroutine überraschte uns damit, daß sie klar nachfragte, ob der Treiber zusätzlich ins System





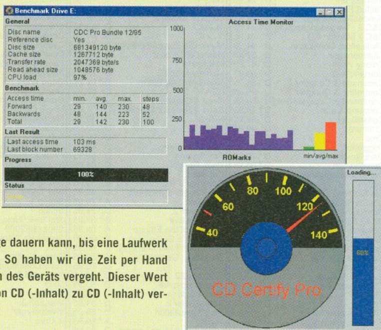
Das Sony CDU 611-10 bietet wie einige andere Laufwerke eine Beschreibung der Anschlußbelegung auf dem Gehäuse.

SO HABEN WIR GETESTET

Als Testplattform diente ein System mit Pentium/166 und 32 MByte RAM. Für die Ermittlung der Testwerte zogen wir die Test-CD »CD-Certify-Pro« von Corel Systems heran. Mit diesem Programm lassen sich neben anderen Meßwerten die durchschnittliche Datentransferrate sowie die mittlere Zugriffszeit testen. Geschwindigkeit ist jedoch nicht alles. Bei einem Spiel sind meist große Datenvolumen zu lesen, das bedeutet, die Daten werden auch »an einem Stück« auf der CD stehen. Dann fällt der Wert für die mittlere Zugriffszeit nicht ins Gewicht. Soll aber eine Anwendung wie zum Beispiel das »LexiROM« von Microsoft zum Zuge kommen, spielt die Transferrate keine so große Rolle mehr, dafür aber die mittlere Zugriffszeit. Denn bei solchen Programmen müssen Daten oft von weit voneinander entfernten Bereichen der CD gelesen werden. Ist der Wert für die mittlere Zugriffszeit hoch, kann selbst dem schnellsten Renner die Puste ausgehen.

Ebenfalls überprüft haben wir, ob sich ohne Murren CD-Rs (CD-Recordable, auch Gold-CDs genannt) lesen lassen. Wir haben in der Redaktion manchmal die leidvolle Erfahrung gemacht, daß ältere Laufwerke bei diesen CDs den Dienst versagen. Auch im Visier war, ob die Laufwerke mit den neuen CD-RWs (Read-/Writeable, wiederbeschreibbare CDs) zurechtkommen.

Wer oft mit CDs hantiert, wird schon bemerkt haben, daß es ziemlich lange dauern kann, bis eine Laufwerk seine Lesebereitschaft meldet (nachdem eine CD eingelegt worden ist). So haben wir die Zeit per Hand gestoppt, die vom Schließen der Lade bis zum erfolgreichen Leseversuch des Geräts vergeht. Dieser Wert hängt stark davon ab, wie die Daten auf der CD verteilt sind. Er ist also von CD (-Inhalt) zu CD (-Inhalt) verschieden.



ATAPI CD-ROM-LAUFWERKE

Bezeichnung	ICD-3600/AT	CRD-8240B	FX-240s	CD Master 20E	CDU 611-10	524E	XM-6102B
Hersteller	Aztech Systems GmbH, Birkenstr. 15, 28195 Bremen	LG Electronics, Jakob-Kaiser-Str. 12 47877 Willich	Mitsumi, Hammer Landstr. 89, 41460 Neuss	Samsung, Am Kronenberger Hang 6, 65824 Schwalbach	Sony CPCE, 50829 Köln	Teac Deutschland GmbH, Bahnstr. 12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim	Toshiba, Hammfelddamm 8, 41460 Neuss
Telefon	(04 21) 16 25 60	(0 21 54) 492-135	(01 80) 5 21 25 30 Hotline	(06196) 660	(0 23 89) 95 10 47	(06 11) 71 58 52 Hotline	(0 21 31) 10 10 34
ca. Preis	220 Mark	200 Mark	240 Mark	250 Mark	250 Mark	230 Mark	200 Mark
max. Drehzahl	24fach	24fach	24fach	20fach	24fach	24fach	24fach
senkrechter Betrieb möglich	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
liest CD-R/CD-RW	ja/ja	ja/nein	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja
aktiv in	7 Sekunden	6 Sekunden	10 Sekunden	8 Sekunden	10 Sekunden	6 Sekunden	12 Sekunden
mittlere Datentransferrate Win 95	1,93 MByte/s	2,05 MByte/s	2,15 MByte/s	1,91 MByte/s	2,07 MByte/s	2,63 MByte/s	2,11 MByte/s
DOS	2,05 MByte/s	2,29 MByte/s	2,4 MByte/s	2,13 MByte/s	2,25 MByte/s	3,02 MByte/s	2,34 MByte/s
mittlere Zugriffszeit	125 ms	94 ms	110 ms	118 ms	114 ms	111 ms	96 ms
Plus	–	niedrige Zugriffszeit	zweitschnellstes Laufwerk im Test	–	schnellstes Laufwerk im Test	sehr hoher Datendurchsatz	niedrige Zugriffszeit
Minus	hohe Zugriffszeit, niedrige Datentransferrate	dreht sich noch sehr lange nach letztem Zugriff	hohe Laufwerksgeräusche	–	–	sehr lautes Arbeitsgeräusch	neigt zu Lesefehlern

eingebunden oder der alte Treiber ersetzt werden sollte. Unter Windows bietet es mit 2,07 MByte pro Sekunde eine mittelmäßige Datentransferrate, unter DOS erreichte es 2,25 MByte pro Sekunde. Gut gefallen haben uns die Schieber, mit der die CD bei einem vertikalen Einbau des Laufwerks gehalten werden kann, und das ordentliche Handbuch.

Teac 524E

111 Millisekunden für die mittlere Zugriffszeit und das sehr laute Arbeitsgeräusch sind wahrlich kein Ruhmesblatt. Aber danach gibt es in den anderen Meßdisziplinen nichts zu kritisieren. In puncto Datentransferleistung rannte es allen davon. Unter Windows lieferte es satte 2,63 MByte pro Sekunde und unter DOS sogar 3,02 MByte pro Sekunde.

Daß Teac ihrem jüngsten Laufwerk nicht nur das obligatorische Audiokabel zur Soundkarte, sondern noch ein Kabel zum Controller beilegt, gebührt Beachtung. Nur das Laufwerk von LG Electronics konnte ebenfalls in so kurzer Zeit (sechs Sekunden) eine CD einfahren und von ihr lesen.

Toshiba XM-6102B

Das XM-6102B zeigte zwar die zweitbeste Leistung in der Disziplin der mittleren Zugriffszeit. Jedoch auch die durchschnittliche Datentransferleistung von 2,11 MByte pro Sekunde (2,34 MByte unter DOS) konnte nicht von der Tatsache ablenken, daß es hin und wieder Schwierigkeiten mit dem Lesen von CDs hatte.

Fazit: Rasen ohne Ende

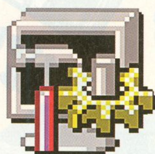
Wer in die Kurzmeldungen der Elektronik-Magazine schaut, stößt auf Ankündigungen von Controllern, die den Bau von CD-ROM-Laufwerken 50facher Geschwindigkeit gewährleisten sollen. Bis zu deren Realisierung ist es jedoch noch ein Weilchen hin. Wie aus der Tabelle zu ersehen ist, liegen die Testkandidaten bei der Datentransferrate fast gleichauf. Wäre nicht das laute Arbeitsgeräusch, hätte das Teac-Laufwerk einen Zuspruch verdient. So gebührt die Empfehlung eher dem CRD-8240B von LG Electronics oder dem CDU 611-10 von Sony. **(kw)**



In Sachen Datentransferleistung läßt das CD-524E von Teac alle anderen Testkandidaten weit hinter sich.



Das Toshiba XM-6102B bietet eine sehr gute mittlere Zugriffszeit.



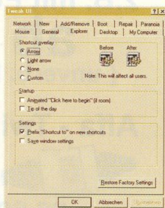
DAS NÜTZLICHE HELFERLEIN

Utility für Windows 95

Schon mehrfach haben wir auf unseren »Technik Treff«-Seiten auf »TweakUI« hingewiesen. Mit diesem Utility lassen sich leicht die Desktop-Eigenschaften von Windows 95 modifizieren.

Schon kurz nachdem Microsoft vor zwei Jahren Windows 95 unter das Volk brachte, geisterte die erste Version einer Utility-Sammlung, den sogenannten Powertoys, im Internet herum. »TweakUI« ist der bei weitem interessanteste Bestandteil der Powertoys. Auf dem Microsoft-Server ist TweakUI unter der Adresse »http://www.microssoft.com/windows/download« erhältlich. Auf unserer Monats-CD finden Sie es in dem Verzeichnis \PROGRAMM\TWEAKUI.

Nachdem Sie TweakUI (der Name steht übrigens für fine-tune User Interface) installiert haben, steht das Utility in der Systemsteuerung zum Abruf bereit. Es öffnet sich dann ein Dialog-Fenster, von wo aus sich elf Karteireiter anwählen lassen: »Mouse«, »General«, »Explorer«, »Desktop«, »My Computer«, »Network«, »New«, »Add/Remove«, »Boot« , »Repair« sowie »Paranoia«.



Unter Explorer läßt sich das Aussehen des Verknüpfungssymbols definieren.

Unter **Mouse** sind unnötigerweise die Mauszeiger- und die Doppelklick-Geschwindigkeit zu definieren. Windows-üblich führen hier immer mehrere Wege nach Rom.

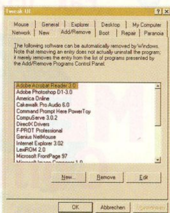
Der Karteireiter **General** offeriert neben dem Verhalten von Fenstern eine Einstellung, um einige System-Verzeichnisse auf andere Pfade zu setzen.

Bei den Vorgaben unter **Explorer** stehen nützliche Anpassungen für den Desktop von Windows 95 zur Wahl. So ist zum Beispiel die Eigenschaft des Explorers deaktivierbar, beim Verlassen von Windows die geöffneten Fenster zu speichern und beim Start wieder zu öffnen. Wenn Sie die Anzeige einiger System-Icons auf dem Desktop nicht wünschen, so legen Sie dies mit dem Karteireiter **Desktop** fest. Eine eher für den Netzbetrieb verständliche Einstellung findet sich in **My Computer**. Dort verhindern Sie beispielsweise die Anzeige eines jeden Laufwerks, das Windows ansprechen kann. Damit ist jedoch nicht der Zugriff auf das Laufwerk unterbunden.



dieser Ausgabe finden Sie Tweak UI im Verzeichnis \PROGRAMM\TWEAKKUI.

Network schließlich bietet eine Option, von deren Nutzung in Firmennetzen abzuraten ist. Nach der Eingabe des Anwendernamens und des Paßwortes loggt sich Windows beim nächsten Start automatisch ins Netz ein. Das Paßwort trägt TweakUI in Klarschrift in die Regedit-Dateien ein. Wie Sie das auch per Hand bewerkstelligen, lesen Sie im »Technik Treff« in dieser Ausgabe (Seite 214).

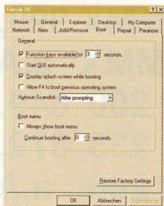


Dieser Karteireiter hilft beim Säubern von Einträgen defekter Installationen.

Wenn Sie im Windows-Explorer auf die Menüleiste »Datei« klicken, finden Sie dort den Eintrag »Neu«. Welche Dateiformate dort aufgezählt sind, ist den verschiedenen Anwendungen zu verdanken, die Sie installiert haben. Unter **»New«** von TweakUI lassen sich diese Einträge bequem wieder löschen. Sicherlich ist es Ihnen auch schon vorgekommen, daß sich Programme nicht vernünftig deinstallieren ließen und Sie diese schließlich per Hand von der Platte putzen mußten. Leider ist dann oft der Eintrag unter »Software« in der Systemsteuerung vorhanden, und beim Aufruf meldet das Deinstallionsprogramm einen Fehler. Unter **»Add/Remove«** sind alle Einträge gezielt löschbar. Doch Vorsicht, nur bei nachweislich »kaputten« Installationen ist hier eine Modifikation sinnvoll, denn es wird nur der Eintrag entfernt.

Mit TweakUI ist auch das **Boot**-Verhalten des Rechners zu bestimmen. Mit dieser Option definieren Sie, ob und wie lange das Boot-Menü angezeigt oder Windows automatisch gestartet werden soll und einiges mehr.

Repair bietet Aufrufe zur Reparatur verschiedener Systemeinstellungen. Diesen Karteireiter sollten Sie nur im Notfall bemühen, denn einige Funktionen löschen Definitionen, die Sie Windows über die Zeit in mühevoller Kleinarbeit beigebracht haben.



Hier läßt sich das Verhalten Ihres Computers während des Rechnerstarts beeinflussen.

Mit Hilfe von **Paranoia** bestimmen Sie schließlich unter anderem, ob der Autostart einer CD aktiviert werden soll, und zwar getrennt, ob es sich dabei um eine Audio- oder Daten-CD handelt. Damit diese Einstellung funktioniert, muß im Geräte-Manager unter den Eigenschaften für das CD-ROM-Laufwerk die »Automatische Benachrichtigung beim Wechsel« aktiviert sein. **(kw)**

Jetzt gibt es das einzige und ultimative

NEU!

Magazin für die PlayStation von Sony –

NEU!

exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!

NEU!

Testen Sie die nächsten drei Ausgaben

NEU!

und sparen Sie dabei 50%.

NEU!



Die PlayStation von Sony ist die ultimative Spiele-Engine im Konsolen-Markt. Und das offizielle PlayStation Magazin ist die ultimative Zeitschrift dafür: Objektive Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends – nur in diesem Magazin finden Sie alles, was es zur PlayStation zu sagen gibt. Doch das ist noch nicht alles, denn das PlayStation Magazin hat die exklusive Lizenz für die CD-ROM: Jeden Monat packen wir hier gemeinsam mit Sony aktuelle Spieledemos drauf, die Sie so nirgendwo anders sehen können! Damit Sie das jetzt ganz live und selbst erleben können, machen wir Ihnen ein ultimatives Angebot: 3x PlayStation Magazin für nur 20,-DM!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089 - 202 40 215 faxen!

3x PlayStation Magazin mit CD-ROM – 50% günstiger!

❑ **Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des PlayStation Magazins!** Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit über 10% Preisvorteil (DM 11.50 pro Ausgabe statt DM 12.80) für DM 138.-/12 Ausgaben. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPP 7A

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

SCHNELLER, HÖHER, WEITER

Keine Panik: Prozessortausch

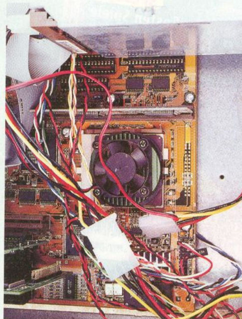
Anstatt einen völlig neuen Rechner zu kaufen, reicht oft auch ein Austausch des Prozessors. Auf den meisten Motherboards genügen dafür wenige Handgriffe.

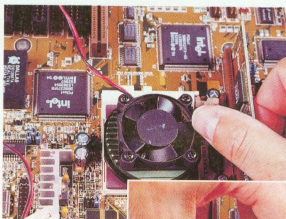
1. Schritt: Rechner überprüfen

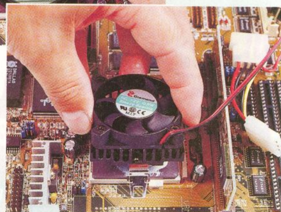
Bevor Sie sich einen neuen Prozessor zulegen, überprüfen Sie, für welchen Typ das Motherboard Ihres Rechners geeignet ist. In unserem Beispiel tauschen wir einen 120-MHz-Pentium gegen einen 200er. Jedem guten System liegt ein Handbuch des Mainboards bei. Darin sollte genau aufgelistet sein, welche Prozessoren das Board unterstützt. Ebenso ist dort erläutert, welche Jumper wie zu setzen sind, damit das neue Herz auch schlägt. Selbst wenn in der mitgelieferten Dokumentation nicht alle aktuelle Prozessortypen aufgeführt sind, kann es sein, daß das Motherboard sie durchaus unterstützt. Fragen Sie Ihren Händler nach einer neuen Auflage des Handbuchs, oder suchen Sie es im Internet (einige WWW-Adressen finden Sie in der Tabelle). Ist die Hauptplatine für den neuen Prozessor Ihrer Wahl gerüstet, schreiten Sie zur Tat: Befreien Sie also den Rechner von äußeren Kabeln und entfernen den Gehäusedeckel.

2. Schritt: Jumper suchen

Haben Sie im Handbuch die Erklärung der Jumper zum Einstellen des Bustaktes (zum Beispiel auch als External Clock Speed bezeichnet) gefunden, suchen Sie diese auf dem Board. Des weiteren muß es auf der Platine eine Jumper-Kombination geben, die den Multiplikator für den internen Takt des Prozessors festlegt. Unsere bisherige CPU benötigte einen Bustakt von 60 MHz und die Verdoppelung dieses Wertes für den internen Takt. Meist zeigt eine Skizze im Handbuch die Plazierung der Jumper.





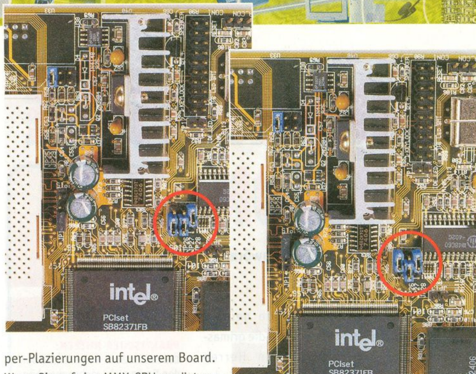


3. Schritt: den alten Prozessor entfernen

An der Seite des Prozessor-Sockels befindet sich ein Hebel, den Sie zur Entriegelung ganz leicht von der CPU wegziehen und dann nach oben klappen. Achtung: Bei vielen Kühlkörpern ist der Lüfter zusätzlich über eine Metallklemme mit dem Sockel verbunden. Lösen Sie zuerst vorsichtig den Kühlkörper von der CPU, bevor Sie den Hebel nach oben stellen, sonst könnten die Beinchen (Pins) des Prozessors eventuell verbiegen.

3. Schritt: Jumper umstecken

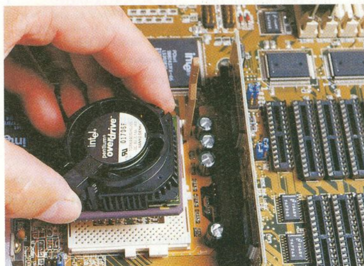
In unserem Beispiel ist der Bustakt für den Pentium/200 auf 66 MHz einzustellen. Um einen internen Takt von 200 MHz zu erreichen, ist der Wert 3 für die Taktvervielfachung nötig. Also müssen Sie die Einstellungen für den Bustakt und den Multiplikator für den Prozessortakt ändern. Die roten Kreise (siehe Bilder auf der nächsten Seite oben) zeigen die Veränderungen der Jum-



per-Plazierungen auf unserem Board.
Wenn Sie auf eine MMX-CPU umrüsten, sind zusätzliche Jumper-Einstellungen für die unterschiedlichen Spannungsversorgungen des Prozessor erforderlich. Bitte überprüfen Sie alle Einstellungen doppelt und dreifach und dann lieber noch einmal, bevor Sie den Rechner in Betrieb nehmen. Wenn Sie einen Overdrive-Prozessor einsetzen müssen Sie nur auf den richtigen Bustakt achten.

4. Schritt: Prozessor einsetzen

Der Hebel des Sockels muß immer noch oben stehen. Berühren Sie möglichst nicht die Pins des Prozessors. Stecken Sie die CPU in den Sockel, und seien Sie dabei besonders vorsichtig. Der Prozessor muß ganz leicht in den Sockel gleiten – ist das nicht der Fall, so haben Sie ihn falsch herum eingesetzt, denn die Fassung ist codiert: An einer Ecke gibt es kein Loch. Der Prozessor weist an dieser Ecke auch kein Beinchen auf. Im Falle eines Overdrives brauchen Sie jetzt nur noch den Hebel wieder nach unten zu stellen und einrasten zu lassen. Seien Sie wiederum besonders vorsichtig. Wenn kein Overdrive zum Einsatz kommt, schmieren Sie noch etwas Wärmeleitpaste auf die Fläche des Kühlkörpers, die mit dem Prozessor direkt in Berührung kommt. Achtung: Achten Sie unbedingt darauf, auch den Lüfter des Kühlkörpers mit Strom zu versorgen. Meist ist dafür ein Stecker vorgesehen, wie er auch zum Anschluß von Laufwerken Verwendung findet.



Alles fertig zum Probelauf

Bevor Sie den Gehäusedeckel wieder aufsetzen, sollten Sie Ihren PC einem »Probelauf« mit allen angeschlossenen Kabeln unterziehen. Schließen Sie das Netzkabel erst ganz zum Schluß an, und berühren Sie keine Teile im Inneren des Rechners, nachdem Sie den PC angeschaltet haben. Überprüfen Sie, ob nach dem Einschalten das Bios die Bezeichnung des Prozessors richtig angibt – insbesonders die Taktgeschwindigkeit. In manchen Fällen kann die Angabe trotz richtiger Jumper-Einstellungen fehlerhaft sein – dann sollten Sie das Bios aktualisieren. (Wie dies zu bewerkstelligen ist, erfahren in einer der nächsten Ausgaben.) Überprüfen Sie, daß nicht eventuell lose Kabel den Lüfter des Prozessors lahmlegen – sonst stirbt Ihr neues Arbeitspferd einen raschen Hitzetod. Beachten Sie unbedingt, daß der Lüfter des Kühlkörpers arbeiten muß. Läuft das System richtig, können Sie, nachdem Sie es vom Stromnetz getrennt haben, das Gehäuse wieder aufsetzen und festschrauben. (kw)



ADRESSEN IM INTERNET

Hersteller	WWW-Adresse
AOpen	www.aopen.com.tw
Asus	www.asus.com.tw
biostar	www.biostar.com.tw
Chaintech	www.chaintech.com.tw
Elitegroup	www.ecs.com.tw
FIC	rd.fic.com.tw
Gigabyte	www.giga-byte.com

Einige Motherboard-Hersteller und ihre Adressen im World Wide Web. Dort finden sich meistens die aktuellen Motherboard-Handbücher.

TAKTCODIERUNG

Prozessortakt	Bustakt	Multiplikator
200 MHz	66 MHz	3fach
166 MHz	66 MHz	2,5fach
133 MHz	66 MHz	2fach
120 MHz	60 MHz	2fach
100 MHz	66 MHz	1,5fach
90 MHz	60 MHz	1,5fach
75 MHz	50 MHz	1,5fach

Hier finden Sie die Einstellungen des externen Bustaktes und die Vervielfachung für den internen Takt von Intel-Pentium-Prozessoren.

Bizarre Anwendungen

ORIENTALISCHE KONFUSION

Agent Brante in Not – wird er die geheimen Botschaften der Weltverschwörer ohne Agent Austinat entschlüsseln können?

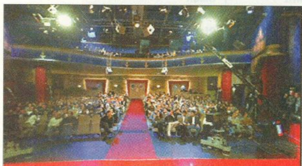
Freitag, 12. September, 15:21 Uhr. Fieberhaft sucht Agent Brante im ganzen FBI-Außenposten nach Agent Austinat, doch er kann ihn einfach nicht finden. »Wo steckt der Kerl bloß?« murmelt er in seinen Drei-Tage-Bart. »Legt mir wieder mal so eine CD auf den Tisch und behauptet, auf dem Datenträger befänden sich codierte Geheiminformationen«. Dabei kann er daran beim besten Willen nichts Außergewöhnliches entdecken. »Die Weisheiten des Konfuzius« prangt in großen Lettern auf der kleinen Silberscheibe, und zwei augenscheinlich verrückte Chinesen präsentieren sich in merkwürdiger Pose auf dem Titelbild. Zurück im Büro startet Brante die CD. Gerade mal 1 KByte wird auf dem FBI-Server belegt – doch dafür dauert es eine kleine Ewigkeit, bis ein unscheinbares Hauptmenü auf dem Monitor auftaucht. Schlagartig wird die unheimliche Stille im Hauptquartier durch die zwei singenden und kreischenden Chinesen unterbrochen, deren Gegröle aus den leicht defekten Lautsprechern dringt. »Codierte Geheimnachrichten? Was zum Henker meint Kollege Austinat? Etwa die stinknormal wirkenden Kochgerichte? Oder doch die schlauen Sprüche, mit denen uns Konfuzius durch Li und Wang konfrontiert?« rätselte Brante. Die Lebensweisheiten zu den verschiedensten Themen sind in der Tat etwas sonderbar. Agent Brante wählt nichtsahnend das völlig harmlose Wort »Vibrator«: Nach dem Ertönen eines Gongs singt Wang »So ein Tag, so wunderschön wie heute«. Hochinteressant – die grimassenschneidenden Herren scheinen einen Tip für jedes erdenkliche Problem zu haben. Bei dem Gedanken an die im Redaktionsschluß-Streß steckenden Kollegen der Tarn-Redaktion klickt Brante unweigerlich auf das Thema »Überstunden«. Zu seinem Erstaunen erklingt nicht nur erneut der laute Gong, sondern der größere Chinese fängt schon wieder an zu singen – und zwar »So ein Tag, so wunderschön wie heute«. Nach einigen kleinen und großen Weisheiten stellt Brante fest, daß nicht nur gesungen, sondern auch geredet wird. Sollten dies die geheimen Informationen sein, von denen Agent Austinat gesprochen hat? Brante schaltet beunruhigt sein Diktiergerät ein: »Diane, etwas macht mich schon stutzig – ich verstehe die beiden einfach nicht. Und das, obwohl ich doch neben Deutsch, Englisch, Japanisch und Afrikaans auch fließend Chinesisch spreche. Was zum Kuckuck sagen die nur? Ich müßte das Ganze mal auf Band aufnehmen und rückwärts abspielen. Vielleicht kann ja Deep Blue Mk II Human Edition den Code knacken. Wenn nicht, Diane, habe ich große Angst.« Stunden später: Brante blickt zu seinem Bewegungsmelder auf: Special Agent Austinat ist soeben eingetroffen. Agent Brante rast zu dessen Schreibtisch. Ein erschöpfter Austinat, der gestern in den arktischen Gewässern fast erfroren wäre, blickt ihm entkräftet entgegen. »Agent Austinat, es ist zum verzweifeln mit dieser CD. Die Welt ist in großer Gefahr«, raunt der angespannte Brante. Sein Gegenüber blickt ihn verwirrt an und inspiziert dann die CD. »Aber Agent Brante, die codierten Geheiminformationen sind auf der Kassette, die ich auf Ihren Schreibtisch gelegt habe. Das hier sind doch die witzigen Burschen aus der Harald-Schmidt-Show – ich dachte, Sie mögen die Sendung.« **(ab/ra)**



Dies sind die berühmten Chinesen Li (links) und Wang (rechts). Fragt sich nur, wer der Kerl in der Mitte ist.



Hier sehen Sie den Gong, der die »Weisheiten des Konfuzius« ankündigt (falls Sie noch nie diese obskure Show gesehen haben).



Dank der virtuellen To(rt)ur sehen wir das Publikum aus der Sicht der beiden Naturtalente.

DIE WEISHEITEN DES KONFUZIUS

HERSTELLER: Pearl Agency

PREIS: rund 50 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 486er, Windows 95, 8 MByte RAM, 4x-CD-ROM

PRAKTISCHER NUTZEN: Durchwachsen; wenn Sie die beiden Typen nicht mehr sehen können, sorgen immerhin die Kochrezepte für Abwechslung auf dem Speiseplan.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Unbedeutend; wen interessiert der Originalitätsfaktor, wenn er jetzt zu jeder Tages- und Nachtzeit Herrn Li und Herrn Wang auf dem Monitor bestaunen kann?

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Dramatisch; Sie werden sehr schnell sehr einsam, weil Sie Freund und Feind unaufhörlich mit einem chinesischen Akzent nerven.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Statt den Herren Li und Wang empfehlen wir Ihnen Herrn Lo Wang, denn: Pain is for the weak.

Jetzt rein in T-On
10,– DM Frei-Ein



T-Online ist schneller

Keine Staus, keine Wartezeiten dank neuer Netzstruktur! Bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s!

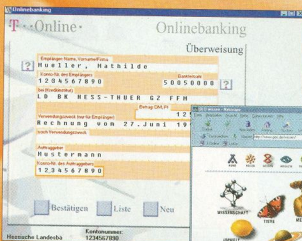


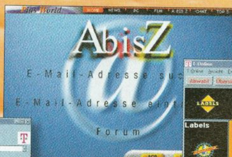


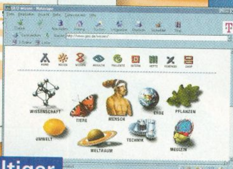


T-Online ist preiswerter

Internet supergünstig! Bundesweit zum Citytarif! Bei nur 8,– DM monatlichem Grundentgelt, schon ab 5 Pf. pro Minute!









T-Online ist vielfältiger

Sensationell komfortabler Internet-Zugang, sicheres Onlinebanking offline vorbereiten – online übertragen! Ihre persönliche eMail-Adresse und das größte deutschsprachige Online-Angebot – was wollen Sie mehr?

T-Online ist internetter

Neu: Wechseln Sie nach Lust und Laune zwischen T-Online und dem Internet hin und her – einfach per „Knopfdruck"!



Fotos, Aliens, Sensationen – wenn Sie Harrison Ford schon immer mal in einer Sauna sehen wollten, sind Sie hier genau richtig.

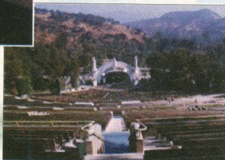
Software

I love L.A.

Kennen Sie das Problem, im Urlaub zu wenig Filme dabei zu haben? Noch ärgerlicher ist das Ganze, wenn Sie gar nicht in den Urlaub fahren können. »VirtuaL.A.« schafft Abhilfe: Wenn es Sie plötzlich nach einem Blick vom Mount Hollywood oder der Speisekarte von Pink's an der Ecke La Brea und Melrose gelüstet, steuern Sie einfach diese Site an. Der Inhaber fotografiert nach Ihren Wünschen so ziemlich jedes Motiv in und um Los Angeles – allerdings nur eines pro Monat. Das beste daran: Es kostet keinen Pfennig. Ungefähr drei Wochen nach Ihrem Auftrag landet das Bild in Ihrem E-Mail-Briefkasten. Die einzige Einschränkung: Die Objekte Ihrer Begierde müssen öffentlich zugänglich und ethisch vertretbar sein. Ein Blick in Michael Jacksons Schlafzimmer scheidet daher also aus. Wenn Sie »Ihre« Fotos nicht nur ansehen, sondern auch veröffentlichen wollen, müssen Sie zuvor eine Genehmigung des Fotografen einholen.

http://www.geocities.com/Broadway/1444/virtuala.html



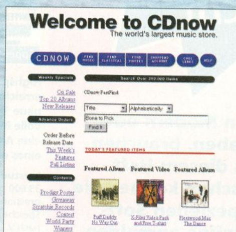


Die Hollywood Bowl und der Los Angeles River sind nur zwei der schon kostenlos fotografierten Motive. (VirtuaL.A.)

Rundes Vergnügen

Einst wird kommen der Tag, da wir alle überlebensnotwendigen Güter im Internet bestellen und bis an die Haustür geliefert bekommen. Nun ja, mit Büchern (www.amazon.com) klappt das schon ganz gut, aber wußten Sie, daß sich auch Musik-CDs aus den USA per Mausklick in den Einkaufswagen packen lassen? »CDnow« ist die Adresse des Internet-Plattenladens, der außerdem noch Videos, T-Shirts oder Musik-Bücher führt. Wenn Sie noch nicht wissen, was Sie aus dem 250 000 Titel umfassenden Angebot eigentlich kaufen wollen, helfen Ihnen Ausschnitte und zahlreiche Rezensionen bei der Auswahl. Natürlich dürfen Sie auch nach Musikern oder Titeln suchen. Die Scheiben kosten im Schnitt um die 13 US-Dollar, bei einer Bestellung kommt für die ersten drei eine Versandgebühr von knapp 12 Dollar dazu. Für die nächsten drei CDs zahlen Sie je 1,69 Gebühr, dann für alle weiteren je 1,20 Dollar. Bei den geringen Grundpreisen sparen Sie schnell ein paar Mark, und wenn Sie zusammen mit Freunden eine Order aufgeben, wird es entsprechend billiger. Zahlbar ist der Spaß natürlich wieder mit einer Kreditkarte oder sogar zukunftsträchtig per Ecash.

http://www.cdnow.com

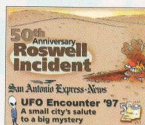


250 000 CDs unter einem Dach – da muß jeder Laden um die Ecke passen. (CDnow)

Dark Skies

Fast hätten wir es vergessen, das 50. Jubiläum des UFO-Absturzes in Roswell, New Mexico. Vor Ort fand ein großes Festival statt, und selbst die US-Air Force brachte eine neue Studie zum Thema heraus. Nun sollen die Aliens mit Meßgeräten bestückte Dummies gewesen sein, die über Roswell abgeworfen wurden. Dummerweise fanden diese Experimente in den 50er Jahren und nicht 1947 statt – die Spekulationen über die außerirdische Bruchlandung gehen weiter. Die Zeitung San Antonio Express-News hat auf einigen Sonderseiten umfangreiche Hintergrundberichte, Umfragen, Air-Force-Berichte und FBI-Telegramme veröffentlicht. Hier können Sie außerdem auf einem schwarzen Brett mit anderen UFO-Jüngern diskutieren und sich Bilder des diesjährigen Festivals anschauen. Dutzende Links führen unter anderem zum brillanten »Mr. Invader«-Comic.

http://www.express-news.net/unauth/roswell/index.html





Die Feierlichkeiten zum 50. Jahrestag der Roswell-Landung lockten nicht nur Außerirdische an. (50 Jahre Roswell)

Big in Japan

Der Preis der bizarrsten Seite des Monats gebührt zweifelsohne »Sold Out!«. Hier bekommen Sie amerikanische Filmstars zu Gesicht, die Werbung für japanische Produkte machen. Dennis Hopper mit einer Gummiente in der Badewanne, Sly Stallone mit einer Packung »Nippon Ham«, das sind Situationen, auf die wir lange gewartet haben. (ra)

http://www2.gol.com/users/zapkdarc/sold.html
http://www2.gol.com/users/zapkdarc/fetishcom.html



Han Solo schwitzt für japanisches Bier, Guinan probiert derweil ein sonderbares Kaugummi. (Sold Out!)

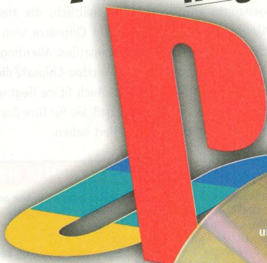
IN EIGENER SACHE

Wie berichtet, zieht sich Magnus aus dem Web-Geschehen der PC Player zurück und konzentriert sich ganz auf das Schreiben von Lösungen und anderen Artikeln. Heißen Sie mit uns Norbert Barnikel aus Nürnberg willkommen (ein Foto folgt im nächsten Heft), der sich fortan mit dem Basteln von HTML-Seiten und ellenlangen Uploads die Nächte verkürzen wird. Zu Beginn gab es gleich ein Problem: Der CompuServe-Webserver wollte Norbert gar nicht auf seine Dateien zugreifen lassen. Also gehen die News zur Zeit wieder per E-Mail in die Redaktion, denn von dort klappt mysteriöserweise der Zugriff. Das Internet steckt eben immer noch voll unberechenbarer Tücken. Lassen Sie sich dadurch nicht von einem Besuch unserer Seiten (www.pc-player.de) abschrecken – die Adresse *online@pcplayer.mhs.compuserve.com* steht wie immer für Ihre Ideen, Vorschläge und Kritiken bereit. (ra)

Die 1000 besten Tips & Tricks zur PlayStation

200 Spiele. 1000 Tips. 1 Heft.

Da haben Sie sich endlich das Spitzen-Game der Saison gekauft, sich tapfer durch die ersten Level gekämpft und dann das: Sie stecken fest! Absolut kein Weiterkommen! Jetzt können Sie entweder die CD in die Ecke pfeffern und kräftig schmollen. Oder – viel besser – Sie holen sich das neue PlayStation Sonderheft und zeigen's Ihrer Konsole. Denn hier gibt es die besten Tips zu allen wichtigen Spielen – von 2-Extreme bis Zero Divide. Und wenn Sie dann mit Ihrem Game fertig sind, finden Sie auf der CD-ROM jede Menge spielbarer Demo-Versionen für die nächste Runde.



Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-/Franzis-Verlag, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089/202 402 15 faxen oder per E-Mail an csj@camelot.de!

Direkt bestellen oder ab 24.9. im Handel

Alle Geheimnisse für nur DM 12,80!

❑ Ja, ich bestelle das PlayStation Sonderheft „Tips & Tricks" für DM 12,80 + DM 3,- Versandkosten

Name

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Tel/Fax

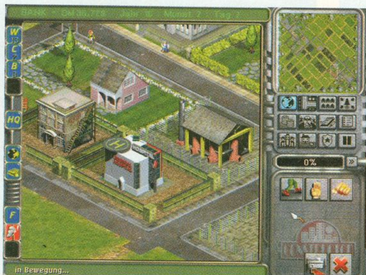
Datum/Unterschrift

CPP 7A

AUF SAND GEBAUT

Langsam, aber sicher startet das Weihnachtsgeschäft, und eine Flut von neuen Titeln rollt über die Spieler hinweg. So steigt auch wieder die Anzahl der fehlerhaften Veröffentlichungen.

Die deutsche Version von »Constructor« zeigt ein merkwürdiges Verhalten: Nach dem Start erkennt es manchmal seine CD nicht mehr, auch wenn diese nach der Installation immer noch im Laufwerk liegt. Acclaim führt das auf schlecht gepreßte CDs zurück, so daß man das Problem mittels eines Umtauschs aus der Welt schaffen dürfte. Außerdem arbeiten die Programmierer gerade fieberhaft an einem Patch, mit dem sich das Spiel dann ordnungsgemäß verhalten soll.
Wir bekamen außerdem weitere Anfragen wegen zwei Meter hoher und sehr lästige Kakerlaken. Diese sperren Sie ganz einfach mit Hilfe eines Polizisten ein.



Constructor scheint manchmal seine CD nicht mehr zu erkennen. Die 2-Meter-Wanzen sperren Sie dagegen mit dem Polizisten ein.

Lizenz zum Entwanzen

Fans von James Bond fieberten der deutschen Version des »Ultimate Dossiers« entgegen (siehe Test in PC Player 7/97). Anscheinend sind die Entwickler da nicht mit der üblen Q-Genialität zu Werke gegangen, denn im Deutschen sind die Bildschirmtexte manchmal abgehackt und hören mitten im schönsten und spannendsten Lesefluß einfach auf.

Nochmal Dungeon Keeper

Ein kleiner Fehler ist uns während der düsteren Stunden im Dungeon aufgefallen: Wenn ein Imp den Raum eines fremden Keepers übernimmt, muß er ihn erst bearbeiten. Er steht dann auf einer Fliese und wackelt bewaffnet mit seinen Grabwerkzeugen hin und her. Anhand des Statusbalkens kann man die Zeit abschätzen, die der Imp bis zur Enteignung noch benötigt. Kommt nun aber ein zweiter Imp hinzu, um dem ersten zu helfen, beginnt der Statusbalken wieder ganz von vorne. Die Aktion dauert also länger.



AUF DER CD-ROM

... der aktuellen Ausgabe finden Sie Patches zu den Spielen Betrayal in Antara, Lords of the Realm 2: Siege Pack, POD, Silent Hunter (nur für die US-Version!) und wipEout 2097.


So soll es nicht sein: Bei »iF-22 Raptor« verstellt sich manchmal der Sidewinder-Joystick von Microsoft. Und das, obwohl das eigentlich gar nicht möglich ist.

Scheinbar fluguntüchtig

Die englische Version von »iF-22 Raptor« bringt ein bemerkenswertes Kunststück fertig: Der Microsoft-Joystick »Sidewinder 3D Pro« scheint sich während des Spiels zu verstellen, obwohl das aufgrund seines digitalen Innenlebens eigentlich kaum möglich ist. Wer sich frisch den Edelstick für iF-22 gekauft hat, braucht also nicht weiter an seinen Kalibrierkünsten zu zweifeln.

Voodoo-Rausch

Aufgepaßt bei Spielen für die Luxus-3D-Grafikkarten mit dem Voodoo-Chipsatz von 3Dfx! Von diesen gibt es zwei Versionen: einmal die normalen, die man auf der »Righteous 3D« von Orchid oder der »Monster 3D« von Diamond findet. Zum anderen ist eine sogenannte »Rush«-Version erhältlich, die Hercules auf die »Stingray 128/3D« lötet. Beide Chipsätze sind programmiertechnisch nicht miteinander kompatibel. Allerdings benutzen alle uns bekannten Spiele für den Voodoo-Chipsatz die »GLide«-Programmierbibliothek von 3Dfx. Auch GLide liegt in zwei Fassungen vor. Passen Sie also auf, daß Sie für Ihre Grafikkarte immer die richtige Bibliothek installiert haben. **(hf)**

WENN SIE AUCH BETROFFEN SIND

Falls Sie ebenfalls fehlerhafte Spiele gekauft haben oder Ihnen nach längerer Beschäftigung mit Ihrem Lieblingstitel ein Bug auffällt, sollten Sie sich an uns wenden.
Sie erreichen uns per Post unter
DMV Verlag, Redaktion PC Player, Stichwort: Bug Report, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen,
per Fax unter 089 / 99 115 177 oder per E-Mail unter bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.

Waigel erhebt Internet-Steuer...

...wenn es wirklich geschieht, werden Sie es im PC Magazin lesen.

PC Magazin 11|97

http://www.pc-magazin.de

TEST • TECHNIK • PRAXIS

PC Magazin DOS

S 68,– sfr 8,– Lit 11000 Fmk 49,– skr 47,– Pta 900,– hfl 11,– Dr. 1800,– DM 8,–

Großer Monitor-Vergleichstest

DIE SIEGER

15 bis 24 Zoll: Markengeräte klar vorn

IM TEST
- **Farblaser** Netzwerkfähige Farbdrucker
- **Office-Pakete besser nutzen** Lernprogramme, Videos, Bücher
- **Mainboards** Erste Prototypen mit LX-Chipsatz

Windows 98: Der neueste Stand

PC Magazin Edition 2:
CD im Heft
- 100 Online-Tools
- Updates für Windows 95
- CD-R-Tools zum Testen
- Aktuelle VB CCE
- Die besten Web-Browser

REPORTS
- **DUELL DER GENERATIONEN:** PC/XT-Oldie gegen Pentium-Yuppie
- **ROBOT WARS:** High-Tech-Spektakel in San Francisco
- **KABELLOS ONLINE:** Funkmodems – die Alternative
- **E-MAIL-BUMMELSTREIK:** Wirksames Mittel gegen die Werbeflut

Endlich günstig
CDs selber brennen: Laufwerke, Applikationen, nützliche Tips

4 390443 008005 11

PROJEKTE: ISDN • NT Networking • Excel

Diesen Monat im PC Magazin:

Neben den Titelthemen erwarten Sie u.a.:

Der umfangreiche Praxisteil:
Geballtes Wissen und die Erfahrung aus der Praxis – für Ihren täglichen Arbeitserfolg

Die CD, die voller Nutzen steckt:
Jede Menge Tools, Updates, die besten Browser und viele Überraschungen...

Kostenlos einsetzen:
Programme, Shareware u.v.m. auf unserer Webpage: http://www.pc-magazin.de

PC Magazin – mehr müssen Sie nicht wissen.

Jetzt im Handel!



KOMPLETTLÖSUNG: BAPHOMETS FLUCH 2

DAS ENDE DES TEZCATLIPOCA

Beziehungsprobleme der besonderen Art: Kaum haben sich Nico und George wiedergetroffen, scheint es, als sei ihr Leben auch schon kurz vor dem Ende.

George Stobbard ist in einer brenzligen Situation: Gefesselt an einem Stuhl, bedroht von einer Monsterspinne und den nahenden Hausbrand in Sicht spürt er das starke Verlangen, sein Leben zu retten.

Untersuchen Sie das Bücherregal hinter sich. Sie stellen fest, daß eine Ecke von einem Holzblock gestützt wird. Nachdem Sie diesen mit einem Fußtritt beseitigt haben, begräbt das Regal die Spinne unter sich.

Aus der nun freiliegenden Wand ragt eine spitze Metallklammer hervor, mit der Sie Ihre Fesseln durchschneiden. Der Held ist frei, doch noch immer lodern die Flammen vor der Ausgangstür. Also suchen Sie den Raum nach nützlichen Gegenständen ab: In der Schublade des Sekretärs (links vom umgestürzten Regal) stoßen Sie auf einen Topf. Nach näherer Untersuchung des Inventars fördert George einen Schlüssel zutage. Im oberen Fach wartet eine Flasche Tequila auf den durstigen Helden – nachdem er das Getränk wieder ausgespuckt hat, liegt am Boden ein Tequilawurm, den er auch sofort ohne jeden Ekel einsteckt.

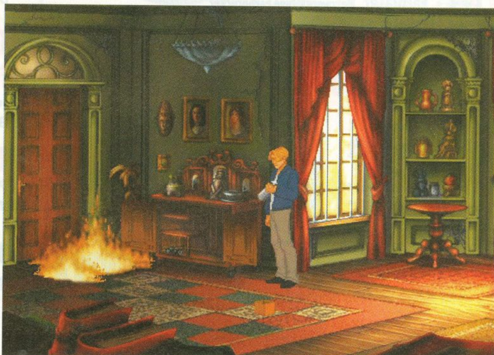
Durchstöbern Sie nun Nicos Handtasche, den Pfeil auf dem Teppich stecken Sie sich in die Jacke. Nun geht es daran, das Feuer zu löschen. Mit dem Pfeil öffnen Sie die verschlossene Schreibtischschublade. Der unversehrte, aber heiße Zylinder läßt sich nur mit Nicos Höschen umfassen. Stecken Sie ihn in das Soda-Siphon – fertig ist der Feuerlöscher. Wenn Sie das Feuer besiegt haben, spazieren Sie durch die Tür nach unten.

Alte Feindschaften

Nachdem George die Treppe nach unten gegangen ist, wählt er am Telefon die Nummer seines Konkurrenten Andre Lobineau. Er schlägt ein Wiedersehen im Café Montfaucon vor. Nun kommt der Schlüssel zum Einsatz: Mit diesem schließen Sie die Tür auf und begeben sich zum vereinbarten Treffpunkt.

Beim Cafe Montfaucon

Andre ist nicht hier. Also beschließt Ihr Held, sich erst einmal einen Kaffee zu gönnen. Der Kellner ignoriert Sie zwar, nach einem zweiten Versuch werden Sie aber dann bedient. Mit dem Kaffee kommt auch Lobineau. Zeigen Sie ihm das rote Töpfchen, um die Adresse der Galerie Glease zu erhalten. Nach dem Gespräch wenden Sie sich dem pensionierten Gendarm am Nachbartisch zu. Während der Unterhaltung verdeckt der Mann immer wieder sein Gesicht – nutzen Sie die Chance, um unbemerkt das Fläschen mit hochprozentigem Absinth



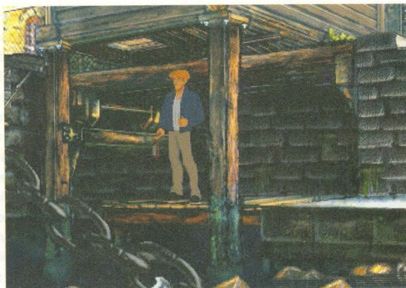
Mit dem selbstgemachten Feuerlöscher sind die Flammen schnell erstickt.

vom Tisch zu mopsen. Die weiteren spannenden Nachforschungen finden in der Galerie statt.

Die Galerie Glease

Ein Stück weiter links steht ein korpulenter Mann, der sich nach kurzer Konversation als selbstgefälliger Kritiker erweist. Selbst an dem Wein in seinem Glas hat er etwas auszusetzen – tun Sie ihm also den Gefallen, und veredeln das Getränk mit dem Absinth aus dem Fläschen. Nachdem Sie noch einmal nachgefüllt haben, stürzt der Besserwisser zu Boden, und Galerieeigentümer Glease ist vorerst abgelenkt.

So kann George unbehelligt einen Blick auf die Verpackung (links) werfen. Dabei entdeckt er ein zerrissenes Etikett. Anschließend nimmt er sich den Galeriebesitzer vor, woraufhin feststeht: George muß wohl oder übel nach Marseille.


Mit dem Schiffshaken angeln Sie die Flasche aus dem Wasser.

Die Docks von Marseille

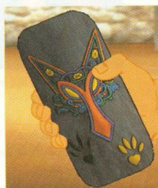
Da der Wachhund weg muß, sprechen Sie mit dem Mann in der kleinen Hütte. Anschließend steigen Sie die Treppenstufen hinunter und schnappen sich den Bootshaken aus dem Dreckwasser. Mit diesem fischen Sie die Flasche (weiter links) aus der Brühe. Zurück beim Wachhäuschen kühlen Sie das Ofenrohr mit der Pulle, schrauben das Oberteil ab und verstopfen das Rohr (ebenfalls mit der Flasche). Sofort verläßt der Wächter sein verqualmtes Häuschen. Gehen Sie wieder die Treppe hinunter und über die Falltür ins Innere der Hütte. Stecken Sie die Hundekekse ein, und verschwinden Sie durch die Klappe im Boden. Um »Zwanzig« aus dem Weg zu räumen, werfen Sie ein paar Kekse auf die Plattform. Mit dem Bootshaken entreißen Sie dem Vierbeiner seine Grundlage zum Stehen, die Folge ist, daß der Hund ins Wasser fällt.

Der Weg ins Warenhaus

Spazieren Sie die Treppenstufen hinauf und kraxeln über den nun unbewachten Zaun zum Lagerhaus. Erklimmen Sie die Leiter ganz links und werfen einen Blick durch das linke Fenster. Zum letzten Mal kommt der Bootshaken zum Einsatz, diesmal blockiert er den Ventilator. Über die Leiter gehen Sie wieder nach unten. Klopfen Sie an die Tür, und geben Sie sich als Polizist aus. Sobald Pablo vom Eingang verschwunden ist, klettern Sie abermals über die Leiter nach oben. Bewegen Sie das Weinfaß (rechts), um den Indianer wegzulocken. Mit einer zweiten »Promilleladung« setzen Sie ihn außer Gefecht. Durch die Tür betreten Sie nun mutigerweise das große Lagerhaus.

Erkundung des Lagers

Hinter den Kisten sitzt ein weiterer Indio, der allerdings gefesselt ist. Um die Handschellen zu öffnen, benutzen Sie den Messingschlüssel aus der Schreibtischschublade. Drücken Sie den Aufzugknopf, und fahren Sie nach oben. Dort angekommen, drücken Sie sogleich die erste große Kiste von rechts vor den Fahrstuhleingang. Nach Betätigen des Lichtschalters schauen Sie sich etwas um. Am Boden der Holzfassade sind Kratzspuren, die auf eine Geheimtür schließen lassen. Dahinter harrt Nico auf ihre Befreiung. Reden Sie mit ihr, nachdem Sie ihr das gesprächshemmende Klebeband vom Mund gerissen haben. Befreien Sie Ihre Freundin von dem Seil und nehmen es mit. Die kleine Statue auf dem Fußboden sacken Sie ebenfalls ein. Zurück in dem Raum, aus dem Sie gekommen sind, wickeln Sie das Seil um die große Steinfigur. Mit dem Klebestreifen blockieren Sie die photoelektrische Zelle des Fahrstuhls. Jetzt schieben Sie die Kiste im Fahrstuhl in ihre ursprüngliche Position. Darauf rücken Sie den kleinen Kasten etwas und räumen abschließend den linken Behälter beiseite. Nun ist der Weg zum Palettenwagen frei. Mit ihm heben Sie die Statue ein paar Zentimeter nach oben. Verbinden Sie die Figur mit dem Seil mit der Laufrolle, und betätigen Sie abermals den Palettenwagen, um die Statue in der Luft hängenzulassen. Ein Versuch, das schwere Stück zu bewegen, schlägt fehl. Bitten Sie deshalb Nico um ihre Unterstützung. In Teamarbeit gelingt es, das Tor mit dem Gewicht der Figur aufzubrechen. Draußen rutschen Sie mit Hilfe der Handschellen das Stahlseil hinab und finden sich eine Zwischensequenz später im fernen Quaramonte wieder.


Andre ahnt noch nicht, wie wertvoll die Steintafel wirklich ist.

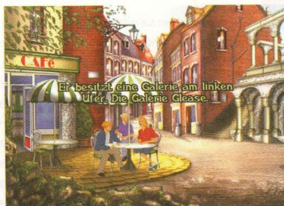
Zu Gast in Quaramonte

Unterhalten Sie sich mit den beiden Musikern über deren Bruder Miguel, dessen Musik, das Bergwerk und Ihre kleine Steinstatue. Plaudern Sie mit Ihrer alten Bekannten Pearl über Duane. Er sitzt ein gutes Stück weiter rechts in seinem Transporter. Fragen Sie ihn über seinen Wagen, Musik, Miguel und den Sprengsatz aus. Sie wissen nun, daß Miguel offensichtlich politisch unerwünscht ist und befreit werden muß.

Auf der Polizeistation plaudert General Grasiento bereitwillig über Professor Oubier, mit dem er gerade noch gesprochen hatte. George versucht einen Blick auf die Karte zu werfen – der General schreitet jedoch ein. Von seinem Gehilfen Renaldo lassen Sie sich etwas über die Pyramiden erzählen, bevor Sie das Büro verlassen.

Die Karte des Generals

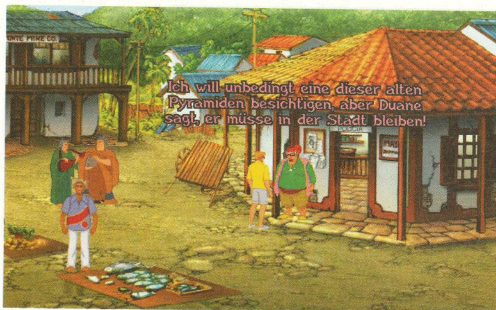
Draußen unterhalten Sie sich mit Nico über die Landkarte und suchen das Bergbaubüro auf (weiter links). Dort halten Sie mit der Dame in der Mitte über die Themen Sprengstoff, Oubier und die Karte ein Schwätzchen. Mit viel Überredungskunst überzeugen Sie Nico, den General abzulenken, damit Sie sich die Landkarte in Ruhe ansehen können. Zurück auf der Polizeistati-



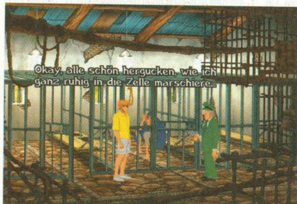
Lobineau gibt uns den wohlmeinenden Tip, die Galerie Glease aufzusuchen.



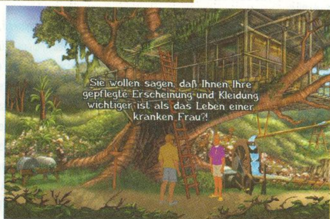
George gibt sich als Polizist aus, um Pablo wenig später unschädlich zu machen.



Wiedersehen mit einer alten Bekannten: Pearl wünscht sich eine Sightseeing-Tour durch Quaramonte.



Das war nicht geplant: George und Miguel sind jetzt Knastkollegen.



Pater Hubert zeigt Ihnen erst das Dorf, nachdem Sie seinen Kragen gebügelt haben.



Der alte Schamane hat mehr zu bieten als nur eine simple Wurzel.

on sprechen Sie mit dem General über Nico. Kurz darauf verschwindet er mit seiner Herzensdame. Nun gilt es nur noch, Renaldo loszuwerden. Bitten Sie ihn, einer Freundin die Pyramiden zu zeigen, und locken Sie Pearl herein. Jetzt ist das Büro leer, und auf der Karte entdeckt George den Ort, über den Oubier und der General gesprochen haben. Im Bergbaubüro berichten Sie Concha, was Sie gesehen haben. Sie bietet Ihnen daraufhin an, einen Sprengsatz aus dem Schrank zu nehmen. Geben Sie diesen Duane. Der ist bereits Feuer und Flamme, seinen explosiven Befreiungsschlag durchzuführen. Über die Polizeistation erreichen Sie die Zelle, in der Miguel sitzt. Als Sie sich mit ihm unterhalten, kommt Renaldo dazwischen und sperrt Sie ein.

Der Ausbruch aus dem Gefängnis

Derweil muß sich Nico mit dem General abplagen. Reden Sie solange mit ihm, bis seine Mutter die nervtötende Konversation beendet. Um Gesprächsthemen zu finden, schauen Sie sich die Gegenstände im Zimmer an. Währenddessen ist Duanes Befreiungsversuch erwartungsgemäß fehlgeschlagen. Zum Glück ist nicht alles verloren: Lassen Sie sich von Miguel die Schlinge geben, und befestigen Sie diese am Fenster. Nun kann Duane doch noch helfen, indem er mit seinem Wagen das Fenster aus der Verankerung reißt. Wenig später finden Sie sich im Dschungel wieder.

Erwachen im Paradies

Schnappen Sie sich die Liane (rechts an der Maschine befestigt), und montieren Sie diese an der Presse (links). Jeder Versuch, mit dem Musiker im Baumhaus Kontakt aufzunehmen, scheitert. Um ihn herauszulocken, legen Sie den Kontoauszug auf den Blätterhaufen unter dem Baum. Mit der kleinen Steinstatue reiben Sie am Wasserrad, um mit den entstehenden Funken ein qualmendes Feuer entstehen zu lassen. Kurz darauf flüchtet Pater Hubert an die frische Luft. Im weiteren Gespräch stellt sich heraus, daß er Nico gesund pflegt, die von einer Giftschlage gebissen wurde. Für ihre Rettung benötigt er eine Wurzel mit heilender Wirkung. Diese ist im Indianerdorf erhältlich. Bevor Sie dorthin kommen, müssen Sie den Kragen des Mannes bügeln. Drücken Sie das Stück in die Presse, und verwenden Sie das Holzkreuz als Hebel – schon ist der Stoff glatt, wie ihn Gott schuf. Bitten Sie den Geistlichen erneut um eine Führung zum Indianerdorf.

Das Indianerdorf

Sprechen Sie mit den Eingeborenen über Nico, Missionar und Schamane. Damit Sie zu dem weisen Mann geführt werden, überreichen Sie den Wächtern einen der Hundekekse als Geschenk. Als diese fragen, ob unser Held mehr davon hat, steckt er die Steintafel in die Kekspackung und präsentiert diese dem Indianer – kurz darauf wird George Stobbard ins Dorf gelassen. Befragen Sie den Schamanen über alle Gesprächsthemen. Sie erfahren, daß Ihre Steintafel der sogenannte Koyotenstein ist. Es existieren noch zwei weitere Tafeln: Der Jaguarstein befindet sich irgendwo in England und der Adlerstein auf einer karibischen Insel. Haben Sie alle drei Steine ergattert, sollten Sie diese dem Schamanen übergeben, um die Welt vor dem bösen Tezcatlipoca zu retten.

Zurück beim Baumhaus

Stellen Sie den Metallkegel des Ofenrohres unter die Bügelmaschine. Anschließend setzen Sie die Wurzel zwischen die Steine und bedienen den Apparat wie gehabt mit dem Holzkreuz. Mit dem gewonnenen Wurzelsaft steigen Sie die Leiter hinauf zu Nico.

Von hier an trennen sich die Wege Ihrer Helden. George wird in der Karibik nach dem Adlerstein Ausschau halten, während sich Nico auf die Suche nach dem Jaguarstein in England begibt.

Die Suche nach den Mayasteinen

Als erstes ist es an George, den Adlerstein zu suchen. Betrachten Sie den auf Stelzen stehenden Apparat (Theodoloit), und befragen Sie den Landvermesser darüber. Stapfen Sie die Treppe hoch, beschäftigen sich mit der Katze (kratzt), der Leiter (wird ausgefahren) und der Tür (verschlossen). Was folgt, ist ein schier endloser Schwall an Gesprächen. Plaudern Sie mit folgenden Personen: Fischerjunge Rio, Landvermesser Bronson, Ketch-Schwestern (diese verlassen am Gesprächsende ihren Platz), Rio und zum Schluß noch mal mit letzterem (einige Sekunden später). Der Junge angelt zunächst ein Fahrrad aus dem Meer. Aber Getreu dem Motto »besser als nichts« verwenden Sie zumindest den kaputten Schlauch des Reifens. Zeigen Sie

diesen dem Jungen, um seine Meinung zu hören. Bei der Gelegenheit fängt er tatsächlich noch einen Fisch und tauscht ihn gegen den Tequilawurm ein.

Gehen Sie zum Haus, erklimmen Sie dort die Leiter und hängen den Schlauch an den rechten Flaggenmast. Daran befestigen Sie den Fisch. Die Katze ist nun abgelenkt, so daß Sie den Ball (mit dem sie vorher gespielt hat) einstecken können. Klettern Sie abermals auf die Leiter, um den Schlauch abzumontieren. Binden Sie dessen Enden an den Baum (weiter hinten). Zusammen mit dem Ball haben Sie eine schußkräftige Schleuder, mit der Sie die Markierung Bronsons zerstören. Wütend kraxelt der Schurke auf die Leiter, um eine neue Kennzeichnung anzubringen. Nehmen Sie die Leiter weg (die heruntergefallene Markierung einstecken), gehen Sie nach unten, und stecken Sie dort den Theodolit und die verräterischen Baupläne (Bronson plant ein Luxushotel) ein. Diese zeigen Sie den Schwestern, die es sich inzwischen wieder vor dem Haus bequem gemacht haben. Als Dank für Ihre Mühen gelangen Sie in das Haus.

Nico im Britischen Museum

In der rechten Vitrine liegt der Jaguarstein (anschauen). Fragen Sie den Museumswärter, was er darüber weiß. Oubier betritt die Szene und verschwindet wieder – mit dem wertvollen Stück. Lassen Sie sich vom Wächter erneut von dem Artefakt erzählen. Nun nehmen Sie den Schlüssel aus dem Glasschrank und schließen damit die Vitrine weiter hinten auf – der darinliegende Mayadolch wandert ungesehen ins Inventar. Präsentieren Sie dem Wachmann den Schlüssel, um ihn abzulenken. Hinter dem Vorhang befindet sich ein Ausgang, den Nico mit dem Dolch öffnet.

George im Schiffsmuseum

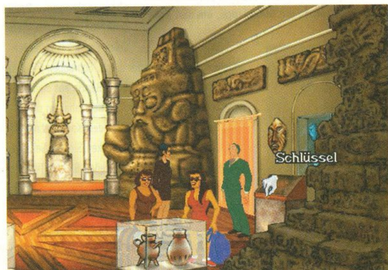
Entwenden Sie den Federkiel vom Schreibpult, und betrachten Sie das Portrait von Captain Ketch. Besonders auffällig ist das Kreuz um seinen Hals. Bei der Untersuchung der Kiste springt Emily heraus – auch sie trägt ein Kreuz, das dem des Piraten verdächtig ähnelt. Versuchen Sie, das Schmuckstück zu bekommen – auch wenn es vergeblich ist. Wieder draußen lassen Sie die Katze mit dem Federkiel spielen. Die übriggebliebenen Federfetzen packen Sie ins Inventar. Am Strand reden Sie mit Rio über seine Schwester und Emily. Dann geben Sie ihm die Federreste als Angelköder. Sie erhalten eine Muschel, gegen die Emily das Kreuz herrausrückt. Die Seemannskarte legen Sie auf das Schreibpult. Anschließend stecken Sie das Schmuckstück in den Federkielhalter und die Laterne in den Tintenfaßhalter. Der Schatten des Kreuzes zeigt nun auf eine Insel – Zombie Island. Rio bringt Sie freundlicherweise dorthin.

Die Insel der Zombies

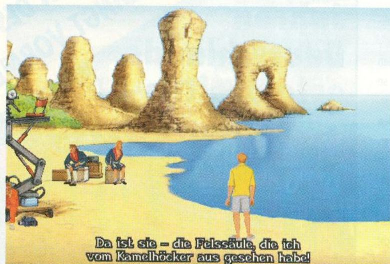
George versucht vergeblich, den Felsvorsprung emporzukraxeln. Ein Blick in Rios Boot schafft Abhilfe – fragen Sie den Jungen, ob er Ihnen sein Fischernetz leiht. Dieses werfen Sie auf das Gestein und klettern problemlos nach oben.

Nico in der U-Bahn-Station

Nico findet in ihrer Handtasche eine Haarspange. Mit dieser stoßen Sie die Münze (Münzeinwurf) im Schokoladenautomaten hinein und entnehmen das Geldstück dem Rückga-



Den Vitrinenschlüssel muß Nico unbedingt einstecken.



Wir stehen kurz vor dem Ziel: In dieser Felssäule liegt der Adlerstein.

beschlitz. Dann wandert die Münze in die Waage, die daraufhin eine Karte ausspuckt. Mit dem Dolch hebeln Sie die kleine graue Tür in der Wand auf. In den danebenliegenden Riß schieben Sie die Karte. Ein roter Knopf kommt zum Vorschein. Kaum ist er gedrückt, fährt auch schon die U-Bahn ein.

Schatzsuche auf Zombie Island

Marschieren Sie in den Sumpfwald. Dort greifen Sie sich einen der Halme. Der Ausgang rechts oben führt zu einem Tier, das in einer Höhle unter einem Baum lebt. Schieben Sie den Halm hinein, damit das Ende sauber abgebissen wird. Kehren Sie zum Waldeingang zurück (zweimal nach links), und spazieren Sie dann nach rechts. Ein kleines, aber gefährliches Wildschwein lauert hier auf den armen Helden. Um ein vorzeitiges Ableben zu verhindern, stecken Sie deshalb den Giftpfeil in den Halm und schießen mit Hilfe dieser Blasrohrkonstruktion auf den Eber. Gleich darauf sollten Sie sich am Ast festhalten, um dem Angriff auszuweichen. Ein Bild weiter rechts stehen Sie auf einer Lichtung, in deren Mitte eine riesige Felsnadel steht. Lösen Sie die Schlingpflanze, und binden Sie das Netz und Bronsons Markierung daran. Dieses Gesamtkunstwerk werfen Sie auf die Spitze der Felsnadel, um am höchsten Punkt die reflektierende Kennzeichnung zu positionieren.

Jetzt geht es den Weg im Hintergrund entlang. Wieder befinden Sie sich in einem Sumpfwald. Der rechte Pfad führt George schließlich auf einen Hügel, in den Ketchs Initialien eingeritzt sind. Stellen Sie den Theodoliten in die Löcher im Boden, und blicken Sie hindurch. Lassen Sie Ihr Sichtfeld solange nach rechts schweifen, bis Sie die blitzende Markierung im Wald sehen. Dann klicken Sie auf die Steinsäule – die Position des Schatzes ist endlich gefunden. Verlassen Sie den Hügel über den rechten Ausgang.

Nico im Hafen von London

Laufen Sie zur nächstgelegenden Kiste, um dort Deckung zu suchen. Sobald der Wachposten um die Ecke zu Pablo biegt, sprinten Sie zum Wandschrank, öffnen diesen und flitzen über die Leiter nach oben. Der Wachmann sieht den offenen Schrank und geht hinein. Schließen Sie sofort die Tür, und versperren Sie diese mit dem Wischmop. Durch das Bullauge beobachten Sie dann, wie Professor Oubier von Karzac kaltblütig erschossen wird.

Sobald der General den Raum verlassen hat, stürmt Nico hinein. Eine nähere Untersuchung Oubiers läßt kein Lebenszeichen mehr erkennen. Den Jaguarstein stecken Sie selbstverständlich ein. Gegen den grausamen Karzak setzen Sie den Dolch ein.

George geht zum Film

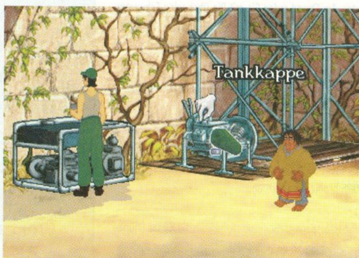
Ihr Held stolpert in laufende Filmaufnahmen hinein. Unbeirrt dadurch nimmt sich George ein Brötchen vom Tisch, einen Pfannkuchen und den Sirup. Eine Sondierung des Busches deutet auf ein Hornissennest im Inneren hin. Sprechen Sie mit allen Anwesenden am Filmset. Dem Stuntman Bert Savage bieten Sie zudem einen Pfannkuchen an. Anschließend besorgen Sie sich einen zweiten und beschmieren ihn im Inventar mit dem Sirup. Geben Sie die Kalorienbombe an Bert, der daraufhin über und über mit Sirup bekleckert ist. Nun reichen zwei »Brötchenwürfe« in den Busch, um die Hornissen herauszulocken. Sofort stürzen sie sich auf den bemitleidenswerten Stuntman.

An der Küste

Der nächste Schauplatz des Filmteams befindet sich an der Küste. Von hier aus sehen Sie die Steinsäule. In der Höhle ganz oben lagert der Schatz. Als George versucht, den großen Kamerawagen zu bewegen, stellt er fest, das dieser im Sand steckt. Auch die Schulterkamera begutachten Sie genauer. Plaudern Sie mit Bert über die Steinsäule. Auch mit Regisseur Hawks sprechen Sie und überzeugen ihn so, Sie als Stuntman in die Höhle zu schicken. Nach soviel Mühe finden Sie endlich den sagenumwobenen Adlerstein.

Nico im ausgebrannten Dorf

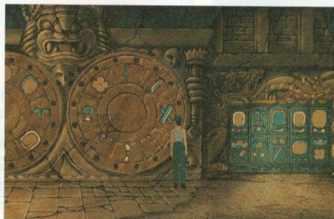
In der linken Hütte liegt ein Mayastein. Beim Versuch ihn zu nehmen, verbrennt sich Nico jedoch die Finger. Werfen Sie einen Blick auf das danebenstehende Faß – es ist voller Wasser. Ihre Heldin scheitert kläglich daran, es umzuwerfen. Nico bittet daher ihren neuen Verbündeten Titipoco um Hilfe. Das kühle Naß sorgt dafür, daß Sie das Artefakt endlich einstecken können – es ist der Koyotenstein. Über den linken Ausgang kommen Sie zur Pyramide.



Das Benzin aus dem Generator gehört in die Tankklappe, um den Aufzug fahren zu lassen.

Alle Steine sind schon da

Irgendwie müssen Sie nach oben gelangen. Dazu schneiden Sie mit dem Dolch erst einmal die Benzinleitung des Generators durch. Schrauben Sie den Zylinder ab, und gießen Sie das Benzin aus dem offenen Schlauch in ihn. Füllen Sie den Inhalt in die Öffnung der rechten Maschine. Mit dem Knopf setzen Sie den Apparat in Gang. Jetzt stecken Sie das Seil ein. Beäugen Sie den Aufzug, und reden Sie mit Titipoco über das Seil. Er klettert nach oben und wirft von dort die Seilenden nach unten. Schalten Sie die Maschine wieder aus, um den Strick am Apparat montieren zu können. Nun betätigen Sie abermals den Knopf und befördern die Plattform mit dem Hebel gegebenenfalls nach unten. Beratschlagen Sie sich mit Ihrem Helfer


Sind beide Räder in der richtigen Position, läßt sich die entsprechende Steinplatte hineindrücken.

über den Hebel. Dann stellt sich Nico auf die Aufzugsplattform und gibt Titipoco das Signal.

Oben auf der Pyramide

George schwebt in Lebensgefahr, soll er doch Tezclatipoca geopfert werden. Nehmen Sie den Munitionsgurt von den Kisten, und fahren Sie mit dem Lift wieder nach unten. Dort schnappen Sie sich die Fackel und bitten Titipoco, sie anzuzünden. Werfen Sie den Feuerstab in die Benzinlache, und legen Sie dann noch den Munitionsgürtel drauf, um die Wachen zu vertreiben. Wieder oben, überzeugt Nico den General, seinen Posten zu verlassen. Dann befreit sie George.

Im Inneren der Pyramide

Probieren Sie beide Hebel aus – nichts passiert. Ersuchen Sie deshalb George, Ihnen dabei zu helfen, beide Schalter gleichzeitig umzulegen. Als direkte Folge stürzen Nico und George in die Tiefe und werden – wie immer – wieder getrennt.

Nico und das Rätselrad

Um den Geheimgang (rechts) zu öffnen, lösen Sie das Hieroglyphen-Puzzle. Das ist zwar nicht sonderlich schwer, dafür recht zeitaufwendig. An der rechten Wand sind zehn Steintafeln, die jeweils zwei Symbole der großen Räder zeigen. Nico muß jedes Rad so drehen, daß sich die richtigen Symbole zwischen den beiden Steinrädern treffen. Dann schieben Sie nur noch die entsprechende Steintafel hinein und fahren mit der nächsten fort. Das ist aber noch nicht alles. Weiter rechts sind nochmals vier Bilder angebracht. Sie bestehen jeweils auch einer Überlagerung zweier Steintafeln. Erneut müssen Sie die beiden Tafeln hineindrücken (Sie dürfen wieder drehen), dann das entsprechende Bild gepreßt werden. Sind alle vier Bilder geschafft, läuft Nico durch den offenen Geheimgang.

George im Statuen-Raum

Ihr männlicher Held hingegen muß sich mit allerlei Hebeln abplagen. Nach näherer Untersuchung des Schalters am Wandbild meint George, daß er zu schlecht sieht. Deshalb schnappen Sie sich die Fackel und bitten Titipoco, sie zu entzünden. Nun läßt sich auch der Hebel betätigen – George fällt in die Tiefe. In diesem Raum ist ebenfalls ein Schalter umzulegen. Durch den linken Gang geht es ins nächste Zimmer. Hier betätigen Sie den rechten Hebel.

Die offene Tür führt in einen langen Gang. Drücken Sie den nächstgelegenen Schalter (hinten) und spazieren dann durch die Tür im Vordergrund weiter.

Sie sind wieder in dem Zimmer, wo Sie angefangen haben. Schnappen Sie sich die Fackel, und zünden Sie damit die größere an der Wand an. Drücken Sie den Hebel, und verschwinden Sie über die Treppe (rechts). Noch ein letztes Mal gilt es, einen Schalter zu betätigen. Über die Treppenstufen geht es dann zum Abspann, wo erwartungsgemäß das Gute über das Böse siegt. Herzlichen Glückwunsch! **(Magnus Kalkul/ps)**



Happy End: Und wieder einmal haben George und Nico die Welt gerettet.

EINSTEIGERHILFEN ZU CONSTRUCTOR

Wohnung zu vermieten

Acclaims Nesthäkchen »Constructor« ist alles andere als einfach zu meistern. Besonders am Anfang erschweren einige Ärgernisse – wie Kakerlaken oder Diebe – das Leben. Eine kurze Zusammenfassung hilfreicher Tips unterstützt Sie beim Aufbau Ihrer kleinen Stadt.

Das Grundprinzip von »Constructor« heißt Hektik. Sie sollten so schnell und effizient wie möglich bauen. Dazu gehört auch das strategisch geschickte Plazieren von Häusern, denn welcher Spieler hatte noch keine Schwierigkeiten mit Geistern, Gangstern oder auch Mietern?

Aller Anfang ist schwer

Auf das erste Grundstück stellen Sie neben Ihr Hauptquartier das Sägewerk. Dies ziehen Sie ganz nach hinten, wie auf dem Bild zu sehen ist. In die Lücke zwischen Sägewerk und Hauptquartier setzen Sie nun das billigste Mietshaus der Stufe eins. Es ist wichtig, daß Sie noch keine Bewohner einziehen lassen. Jetzt muß alles sehr schnell gehen. Reißen Sie sich das angrenzende Grundstück unter den Nagel, und bebauen Sie dieses mit drei weiteren Mietshäusern. Essentiell ist, daß Sie noch genügend Platz für die Gadget-Fabrik lassen. Plazieren Sie also ein Haus der Stufe eins, eines der Stufe zwei und eines der Stufe drei. Die Zementfabrik positionieren Sie strategisch geschickt auf dem ersten Grundstück. Die Gadget-Fabrik errichten Sie in der letzten Lücke auf dem zweiten Bauplatz. Geschwind ziehen die vier Mieter ein, und Sie fabrizieren schnellstens schalldichte Glasscheiben, Bäume und Computer. Nachdem alle Mieter die Gegenstände abgeholt haben und Sie auf jedem Grundstück einen Baum gepflanzt haben, dürften die Hausbewohner zunächst einmal zufrieden sein.

Von Kakerlaken und Dieben

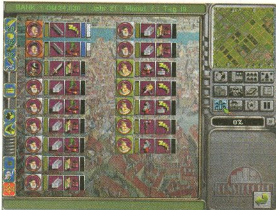
Um den Kakerlaken Einhalt zu gebieten, sollte kein Haus unbewohnt bleiben. Falls doch einmal das Ungeziefer einzieht, stellen Sie bei belebten Häusern Rattenfallen auf und lassen leerstehende Unterkünfte einfach renovieren. In jedem Fall ist Prävention die bessere Alternative, da sich die Mieter ansonsten schnell beschweren oder gar nicht erst einziehen mögen.

Wie die Kakerlaken sind auch Diebe eine nicht zu unterschätzende Plage. Aus diesem Grunde bauen Sie schleunigst ein Polizeirevier und lassen einen Polizisten durch die Gegend patroullieren. Mindestens ein Level-zwei-Mieter muß sich um die Bezahlung der Gesetzeshüter kümmern. Wenn Sie keine Geldsorgen mehr haben, scheuen Sie sich nicht, einen weiteren Wachbeamten zu engagieren. Diese Maßnahme dürfte den gegnerischen Dieb abschrecken, so daß dieser kaum mehr seine langen Finger nach Ihren Gebäuden ausstrecken wird.

Gegner effizienter stören

Gleich zu Beginn sollten Sie einen Dieb in die feindlichen Häuser beziehungsweise Fabriken schicken. So erbeuten Sie wertvolle Rohstoffe und teure Gegenstände. Bauen Sie die Hippiekommune erst etwas später, wenn Sie mehr Geld auf dem Konto haben. Denn nicht selten müssen Sie nach einer solchen Aktion alle Badezimmer der Mietshäuser auf einem bestimmten Grundstück renovieren. Um einen Mieter herauszuekeln, eignen sich die Hippies nur bedingt, da sie zwar ein Gebäude blockieren, den Bewohner selbst aber kaum stören. In diesen Fällen ist eine Hausübernahme mehr als angebracht. Falls Ihr Arbeiter bei der Übernahme angegriffen wird, warten Sie einfach eine kleine Weile, bis die feindlichen Baukolonnen abgezogen sind, und hetzen Sie dann Ihren Arbeiter wieder auf die Wohnung des Feindes. Ein Krankenhausbesuch zwischendurch ist empfehlenswert.

Eine feine Sache ist das Geisterhaus, das Sie allerdings erst in späteren Leveln erhalten. Besonders die wertvollen Gebäude stellen ein tolles Ziel dar. Falls eines Ihrer Häuser von Gespenstern befallen ist, befehligen Sie einen Clown, um die Geister zu vertreiben.



Viele Handwerker sind das A und O in Constructor. Diese netten Leute verhindern Brände und halten die Wohnungen in Schuß.

Grundlegende Tips

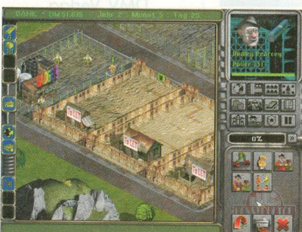
Behalten Sie stets einen Blick auf die eigenen Gebäude, damit Ihnen Brände oder Attacken durch den feindlichen Mr. Fix nicht entgehen. Ein Wasserrohrbruch kann fatale Folgen haben.

Sorgen Sie gleich zu Beginn immer für genügend Ressourcen wie Holz oder Zement. Wenn Sie das nicht tun, kann es sein, daß Sie den Bau eines Hauses verschieben müssen, da zum Beispiel nicht ausreichend Ziegelsteine zum Mauern vorhanden sind.

Wenn Sie ein Haus im feindlichen Gelände übernommen haben, so zerstören Sie dies nicht, und lassen Sie auch keine Mieter einziehen. Der Gegner wird sich über Kakerlaken oder eine schöne Explosion mehr als ärgern. Um Anschläge auf eigene Wohnungen zu verhindern, sollten Sie einen Hundezwinger in den Vorgarten setzen.

(ps)





Das erste Grundstück bebauen Sie so, während Sie dem zweiten Bauplatz diese Gebäude zuordnen.

KOMPLETTLÖSUNG: EARTH 2140, Teil 3

DAS RINGEN UM DIE WELTHERRSCHAFT

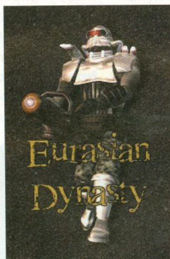
Da Topwares »Earth 2140« alles andere als einfach ist, präsentieren wir Ihnen hiermit den dritten und letzten Teil unserer Komplettlösung. Auf diesen Seiten finden Sie Lösungswege zu Missionen der Eurasischen Dynastie.

Eurasien

In **Level 1** fahren Sie mit Ihrem TUR-Transporter nach Süden und überrollen dabei die feindlichen Roboter, die sich Ihnen entgegenstellen. Erkunden Sie danach den im Süden liegenden Engpaß, da sich das vermißte Fahrzeug im Südosten befindet. Haben Sie dies gefunden, so ist die erste Mission mit Bravour geschafft.

Level 2 ist sehr einfach. Fahren Sie mit Ihrem MCU am untersten Kartenrand nach Westen, bis eine kleine Ebene erscheint. Dort errichten Sie das Hauptgebäude. Somit ist Ihr Auftrag hier erledigt.

In **Level 3** bestücken Sie zuerst Ihre Basis mit einer Raffinerie, einem Forschungszentrum und einer Fahrzeugfabrik. Bauen Sie nun ein oder





Zwei bis auf die Knochen verfeindete Mächte.



zwei zusätzliche Banthas. Um den Stützpunkt abzusichern, reichen die Panzer vollkommen aus. Beeilen Sie sich mit der Abschottung der Basis, denn steht einmal die Defensive, dauert es höchstens ein paar Minuten, bis Sie den im Südwesten liegenden Stützpunkt überrannt haben.

Level 4 ist etwas schwieriger. Da die Wissenschaftler im südöstlichen Schutzbunker vorerst am besten aufgehoben sind, liegt es nahe, diese dort zu verstecken. Schicken Sie nun einige Panzer und einen Transporter ebenfalls zu dieser Verteidigungsanlage. Es ist jetzt an der Zeit, in Ihrem Stützpunkt mehrere ST01B-Panzer herzustellen. Der nächste Schritt ist die Zerstörung der UCS-Roboter. Nach getaner Arbeit packen Sie Ihre Wissenschaftler in das Transportfahrzeug. Begeben Sie sich mit dem Transporter zur Basis zurück, und bringen Sie die Wissenschaftler im Forschungszentrum unter. Nun müssen Sie nur noch das Gebiet von den bösen feindlichen Truppen säubern.

Der **Level 5** ist zwar sehr zeitintensiv, aber doch recht einfach zu bewältigen. Besetzen Sie den Zugang zur Basis mit Ihren Einheiten. Wenn Sie die Anfangsoffensive der UCS überstanden haben, bauen Sie eine Mine inklusive einer Raffinerie auf. Haben Sie genug Geld gescheffelt, errichten Sie ein Forschungszentrum sowie eine Fahrzeug- und Roboterfabrik. Nun benötigen Sie noch zwei Banthas für die Geldversorgung. Sind diese produziert, stellen Sie eine Panzertruppe auf. Mit dieser erkunden Sie das Gebiet nördlich des Flusses und besetzen die Küste mit Ihren Truppen. Da Sie Transportschiffe benötigen, eröffnen Sie einen Hafen und beladen den Frachter mit Panzern. Dummerweise existieren auch schwimmende Einheiten des Gegners, somit ist das Erforschen des Seegebiets und das Vernichten der feindlichen Schiffe unumgänglich. Schippern Sie nun an die Südküste.

Da Ihre Panzer eine höhere Reichweite als die gegnerischen Hellmaker haben, können Sie diese fast ohne eigene Verluste in Staub und Asche treten.

Nach einiger Zeit dürften die UCS kein Geld mehr haben. Kann in dieser mißlichen Lage Ihr Kontrahent keine neuen Einheiten mehr produzieren, ist dies die beste Gelegenheit für Sie, das feindliche Gebiet zu stürmen und die Mission zu beenden.

Skandinavien

Das Absichern der Basis in **Level 1** (besonderen Schutzes bedarf die Mine) ist Ihre erste Aufgabe. Ist dann die Offensive der UCS gescheitert, rücken Sie mit Panzern Stück für Stück nach Westen vor. Alle Einheiten, die Ihnen begegnen, sind zu zerstören. Damit für finanziellen Nachschub gesorgt ist, nehmen Sie die Gebäude sowie den Hafen ein. Essentiell ist, daß Sie letzteren mit ST02-Einheiten vor Marineangriffen schützen. Erforschen Sie jetzt das Seegebiet mit Sharks, und stoppen Sie sämtliche feindlichen Aktivitäten.

Damit Sie die Mission erfolgreich beenden können, erkunden Sie die gesamte Karte und zerstören alle noch an Land befindlichen Einheiten.

Kümmern Sie sich in **Level 2** wie immer als erstes um die Verteidigung. Bauen Sie Ihren Stützpunkt auf – eine Mine können Sie leider noch nicht errichten, halten Sie jedoch dafür 1400 Dollar in Reserve. Fahren Sie mit HT33R-Panzern in Richtung Nordwesten, und übernehmen Sie die beiden Minen. Verwenden Sie dazu einen A01 in einem TUR.

Ist genug Geld vorhanden, lohnt sich der Bau eines zweiten und dritten Banthas. Schützen Sie außerdem die Minen mit Verteidigungstürmen. Produzieren Sie 20 (oder mehr) Thunder, nachdem Sie ein Flugzeugsteuerzentrum errichtet haben.

Sichern Sie mit den Thundern die Minen ab, denn dort wird der Gegner einen letzten großen Angriff starten. Ist auch dieser abgewehrt, müssen Sie nur noch eine große Angriffsarmee aufstellen, die Karte sondieren und den Rest der UCS vernichten.

Level 3 beginnt wie alle anderen Level. Bauen Sie Ihre Basis auf und sichern diese ab. Nun ist es angebracht, Roboter in Ihre Gebäude zu stecken und mit Panzern zu verteidigen. Steht Ihre Abwehr, ziehen Sie eine mächtige Offensivarmee sowie ein Flugsteuerzentrum auf. Mit Thundern klären Sie die Karte auf und zerstören alle BigEyes sowie die Kampfeinheiten im Südwesten. Produzieren Sie 15 schwere Panzer, und setzen Sie damit die feindlichen Truppen außer Gefecht.

In **Level 4** schicken Sie alle verfügbaren Einheiten nach Südosten, und vernichten Sie die Banthas. Achten Sie jedoch auf die Gargoils. Da nur die fliegenden BigEyes den Stützpunkt im Südwesten bewachen, steht einem Frontalangriff nicht viel im Wege.

Etwas schwieriger ist da schon **Level 5**. Nehmen Sie zuerst ein Kraftwerk, eine Mine, zwei oder drei Banthas und eine Raffinerie in Betrieb. Ihre Basis beschützen Sie mit Panzern. Bauen Sie nun fünf KT30-Schiffe und 15 Thunder zwecks Defensive. Mittels der Thunder erkunden Sie die gesamte Karte und legen die Kraftwerke lahm. Anschließend schicken Sie HT-Panzer nach



Wahrlich kein fairer Kampf.



Die Explosionen sehen ungeheuer toll aus.



Diese Basis scheint verloren.



Die Kämpfe finden sowohl in Eiswüsten ...



... als auch in Tundren statt.

Norden, wo ein heißes Gefecht entflammt. Rücken Sie nun nach Südosten vor. Dort sind jedoch Miner gefragt, da das Gebiet vermint ist. Produzieren Sie Hats sowie A01-Einheiten und nehmen die übrigen Gebäude auf der Halbinsel ein. Mit Heavy Liftern lassen sich nun die Rohstoffe aus den Minen verarbeiten. Durch den Einsatz von Kampfbooten und Thunder-Einheiten erledigen Sie die restliche Verteidigung. Da Shadows einige Vehikel der UCS verbergen, schießen Sie oft einfach nur auf den vermeintlich leeren Boden.

Britannien

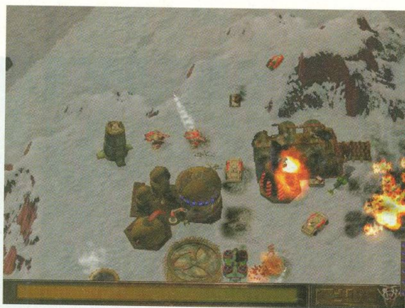
Die Prämisse für **Level 1** lautet »Immer feste druff«. Mit Hilfe von A02-Einheiten vernichten Sie die gegnerischen U-Boote leicht. Beladen Sie dann Ihre Transportschiffe mit Robotern und Fahrzeugen.

Schippern Sie nun nach Norden, wobei Sie den Big-Eyes fernbleiben sollten. Falls Sie auf Ihrer Karte ein Rohstoffvorkommen sichten, gehen Sie an Land. Mit schnöden Panzern halten Sie die Verteidigungseinheiten des Gegners gekonnt in Schach. Übernehmen Sie jetzt mit Ihren A01-Robotern das Hauptgebäude, die Fahrzeugfabrik und das Kraftwerk. Nun ist es soweit, daß Sie mit dem Bau eines Forschungszentrums, einer Mine und einer Raffinerie beginnen. Fabrizieren Sie zehn Assaults und vernichten mit diesen die UCS-Einheiten im Nordwesten. Bauen Sie ständig neue Assaults, und zerstören Sie alles, was Ihnen vor die Flinte kommt. Jetzt ist diese Mission auch kein Hindernis mehr auf dem Weg zur Weltherrschaft.



Attacke!

Es ist selbstverständlich, daß Sie die ersten Angriffe der UCS in **Level 2** abwehren müssen. Besonders der Osten ist stark durch Übernahmeversuche gefährdet. Jetzt bauen Sie Ihre Basis wie gewohnt auf. Mit zwei



Eine einsame Rakete sucht ihr Ziel.



Was für ein gigantisches Gebäude.



Ein einzelner Transportwagen auf Entdeckungsreise.

oder drei Banthas stellen Sie den Geldnachschub sicher. Warten Sie, bis das Forschungszentrum seine Arbeit getan hat, bauen Sie Panzer und rücken damit voller Tatendrang gen Osten vor.

Errichten Sie jetzt ein Flugsteuerzentrum. Fertigen Sie zehn Thunder-Helis und ebenso viele HT33R-Panzer. Mit diesen bewegen Sie sich nun in Richtung Nordosten und stoppen die feindlichen Aktivitäten.

Klären Sie nun mit den Thundern die komplette Karte auf. Durch Kooperation von Helis und Panzern ist es ein Kinderspiel, die verbliebenen USC-Überreste zu dezimieren.

Um **Level 3** zu gewinnen, müssen Sie den Südosten Ihrer Basis mit Panzern verteidigen. Investieren Sie nun Ihr komplettes Kapital in Helis, da Sie mit diesen die Basis der UCS im Südwesten ohne Schwierigkeiten erobern. Ein kleiner Tip am Rande: Bekämpfen Sie zuerst die BigEyes.

In **Level 4** ziehen Sie die Basis wie gewohnt hoch und verteidigen besonders den Süden. Beachten Sie allerdings, daß die größte Gefahr von den HellWinds ausgeht. Produzieren Sie nun HT33R-Panzer, und sondieren Sie einen Engpaß – dieser ist besonders leicht zu verteidigen. Lassen Sie aus diesem Grund die Panzer dort stehen und stellen zusätzliche Verteidigungstürme auf. Nun ist es soweit, Thunder und zwei Hat-Transporter herzustellen. Beladen Sie die Hats mit zwölf A01. Übernehmen Sie die im Westen stehende Plasmasteuerzentrale. Dazu ist eine taktische Vorgehensweise notwendig. Benutzen Sie deshalb die A01-Einheiten zur Übernahme und die Thunder, um die Wachen auszuschalten. Mit der gleichen Methode überrumpeln Sie auch die zweite Plasmasteuerzentrale im Südwesten.



Level 5 ist keine große Herausforderung. Ihr Stützpunkt ist gegen HellWinds am besten gesichert, wenn Sie A02 produzieren. Landangriffe der UCS sind (zum Glück) nicht zu befürchten. Mit Thundern klären Sie nun die ganze Karte auf und säubern sie gleichzeitig von der Präsenz der UCS.

Afrika

In **Level 1** wandern Sie mit allen Einheiten zuerst nach Norden, dann nach Osten und zuletzt nach Südwesten. Dort nehmen Sie das UCS-Hauptgebäude ein und vernichten es danach. Verfahren Sie genau so mit dem Kraftwerk. Begeben Sie sich zu der Basis, die sich westlich von Ihrem derzeitigen Ausgangspunkt befindet. Nehmen Sie auch dort sämtliche Gebäude ein, ohne sie jedoch zugrundezurichten.

Bauen Sie nun ein Forschungszentrum, einen Bantha, und errichten Sie Ihr BioCenter. Damit Sie die gesamte Karte ausspionieren und alle Gebäude erobern können, sollten Sie mit der Dauerproduktion von A02-Einheiten beginnen. Mit Thundern zerschlagen Sie die UCS-Luftwaffe. Rücken Sie jetzt weiter nach Nordosten vor, und brechen Sie dann gen Westen auf. Nachdem Sie dort die restlichen Einheiten zerschmettert haben, ist die Mission erfolgreich beendet.

Schicken Sie in **Level 2** gleich zu Beginn alle schweren Einheiten ein Stück nach Osten, und bauen Sie die Basis wie üblich aus. Mittels des HT33R dringen Sie so weit wie möglich nach Süden, dann nach Osten vor, wo Sie die Kraftwerke demolieren. Die Produktion von Thundern und HT33R-Einheiten ist unumgänglich, um diese Mission glorreich abzuschließen.

Um **Level 3** zu bewältigen, bauen Sie sehr viele A01- und A02-Einheiten sowie eine Menge schwerer Panzer. Diese schicken Sie nach Nordosten, wo Ihre Truppen alle feindlichen Einheiten zerschlagen. Ist dies getan, vernichten Sie die Basis im Nordwesten und nehmen das Forschungszentrum ein.

Für die Verteidigung Ihrer Basis in **Level 4** setzen Sie Raketenwerfer und HT33R-Panzer ein, da HellWinds und Spider- beziehungsweise Spider-II-Einheiten Ihre Basis angreifen werden. Im Gegenzug attackieren Sie die UCS-Basis im Nordwesten und stampfen diese komplett ein. Mit einer Horde von Thundern klären Sie die Karte auf und vernichten den Rest der UCS. Die Plasmasteuerzentrale nehmen Sie hingegen in Besitz.

Level 5 gestaltet sich etwas schwieriger. Im Osten errichten Sie Ihre Basis und bauen diese aus. Sichern Sie sie mit A02 und Panzern ab. Screamer unterstützen Ihre Verteidigung. Schnellstens bauen Sie Thunder und schwere Panzer. Schicken Sie diese nach Nordosten und walzen den dortigen Stützpunkt nieder. Die Basis im Nordwesten machen Sie ebenfalls mit Thundern dem Erdboden gleich.

Amerika

In **Level 1** steht und fällt alles mit Ihrer Gegenwehr. Wahrscheinlich müssen Sie die Mission des öfteren neu beginnen, bis Sie die erste (sehr große) Offensive der UCS glimpflich überstanden haben.

Bauen Sie nun schwere Panzer und Miner sowie ein Dutzend Thunder. Düsen Sie mit letzteren schnell in Richtung Südosten, da dort eine Basis zu zerstören ist. Ist dies geschafft, fliegen Sie wieder mit zwölf Thundern nach Nordwesten und zerstören mit Geschick auch den dortigen Stützpunkt.

Im Südosten ist eine weitere Basis der UCS. Also verarbeiten Sie auch diese zu Kleinholz, und übernehmen Sie die Plasmasteuerzentrale im Westen. Stellen Sie eine Horde Thunder her, und erkunden Sie auch den Rest der Karte, damit Ihnen nichts entgeht.

Nachdem Sie die Basis in **Level 2** aufgebaut und die Thunder produziert haben, bauen Sie Screamer. Mit Hilfe der Thunder klären Sie die Karte auf und zerschlagen die Basis in deren Zentrum. Anschließend wenden Sie sich nach Südosten, wo eine weitere Basis auszulöschen ist. Entsenden Sie die Thunder, um die übrigen Einheiten ins Nirwana zu schicken.

Um **Level 3** zu überleben, bauen Sie zunächst eine Verteidigung aus schweren Panzern auf und erkunden dann das Gebiet mit Thundern. Nachdem Sie die feindlichen Truppen bekämpft haben, errichten Sie ein ballistisches Kontrollzentrum nebst einiger Raketenabschußrampen. Wenn Sie nun die Kraftwerke und die Verteidigungsanlagen mit einer Raketensalve eindecken, sollten Sie darauf achten, daß der Stützpunkt nicht beschädigt wird. Nun nehmen Sie letzteren ein.

Bauen Sie Ihren Stützpunkt in **Level 4** aus und sichern ihn ab – achten Sie jedoch auf Luftangriffe. Mit HT33R-Panzern und Thundern rammen Sie die südwestliche Basis ungespitzt in den Boden. Anschließend erkunden Sie mit den fliegenden Thundern die Karte. Mit HT33R- und Screamer-Einheiten halten Sie den Gegner in Schach, bis Sie Atomangriffe starten können. Nun sollte es ein leichtes sein, auch diese Mission ohne größere Schäden zu beenden.

Level 5 ist die letzte Mission, die Sie vom endgültigen Sieg trennt. Verteidigen Sie Ihre Basis mit HT33R-Panzern und Screamern. Haben Sie die erste Offensive die UCS überwunden, holen Sie nun selbst zum letzten vernichtenden Schlag gegen der United Citivized States aus: Die Stützpunkte befinden sich im Nordosten, Südosten, Osten und Nordwesten. Mit den Panzern und Thundern klären Sie die Karte auf und halten die Stellung, bis Atomraketen verfügbar sind. Sollte die Mission jetzt noch nicht beendet sein, suchen Sie mit Thundern verstreute Einheiten auf und eliminieren diese. Geschafft: Die UCS ist vernichtet. Herzlichen Glückwunsch!

(Daniel Schröter/ps)



So manche Gegend ist ziemlich trostlos.



Dieses Basis scheint verloren.

Klein & fein

Heroes of Might & Magic 2

Es kann des öfteren vorkommen, daß feindliche Truppen Ihren sorgfältig versorgten und aufgepäppelten Helden einfach in Grund und Boden reiten. Wenn Sie es einfach satt haben, daß Ihnen ständig nur Schlechtes widerfährt, dann ist es an der Zeit, in unseren Tips zu spicken, oder?

1. Kaufen Sie sich gleich zu Beginn drei, vier Helden und preschen Sie mit diesen soweit wie möglich von Ihrer eigenen Burg weg. Lassen Sie ruhig die Schätze in der näheren Umgebung liegen, da Sie diese auch später noch einsacken können. Es ist extrem wichtig, daß Sie die Schatzkisten immer in Erfahrungspunkte umwandeln, da Ihre Helden gerade am Anfang dringend mehr Kenntnisse in der Kampfeskunst benötigen.

2. Versuchen Sie, sich gleich zu Beginn einen Hafen zu verschaffen oder ein Schiff zu kapern. Mittels diesem Seelenverkäufer schippern Sie nun über das Meer, heimsen die wertvollen Schätze ein und retten die Schiffbrüchigen. Nicht selten läßt sich dadurch ein kostbares Artefakt ergattern.

3. Falls Sie ein »schlechtes« Artefakt wie etwa die eiserne Maske erhalten, so rüsten Sie einen besonders schlechten Helden mit diesem Gegenstand aus. Nun suchen Sie sich einen schier unschlagbaren Gegner und schicken Ihren Recken in eine Kamikaze-Schlacht. Da Sie den Kampf verlieren werden, vermachen Sie so dem Feind dieses unnütze Artefakt.



In einer solchen Situation wäre doch das Paßwort für den nächsten Level nicht schlecht, oder?

Pandemonium!

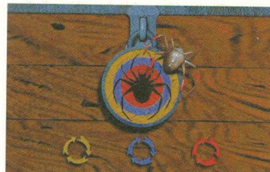
So lustig die beiden Charaktere Nikki und Fargo auch sind, so schwierig ist es teilweise, sie durch die einzelnen Level zu bugsieren. Was wäre da hilfreicher, als eine Liste mit den kompletten Levelcodes? Dies dachte sich auch Martin Pichler aus Mürzzuschlag und schickte uns die folgenden Paßwörter.

Level	Code
2	ADEAMIMC
3	KFABBIEA
4	EMIACCBI
5	FGIACGCA
6	NCAAFCJB
1. Zwischengegner	AFIAAJAM
7	FEIACCDI
8	JFAABIAI
9	FEIAOHAK
10	FBIAGFBC
11	KAAAJBGI
12	AJIAAJJI
2. Zwischengegner	IPAABAKM
13	AJIAAJBM
14	FJAACEDK
15	ELIACEAE
16	JCABBALA
17	LBABBMFA
18	FIAAGHBM
3. Endgegner	AKMKFKAJ

Voodoo Kid

Infogrames' Nesthäkchen »Voodoo Kid« ist zwar insgesamt relativ einfach, doch gibt es ein paar Stellen, die etwas kniffelig zu lösen sind. Damit Sie garantiert zu Ihrer Seife kommen oder auch den Einsatz der Laterne nicht verpassen, haben wir hier für Sie ein paar Tricks aus der Komplettlösung von Marco Fongo aus Goslar zusammengefaßt.

1. Da sich der Butler dummerweise eingesperrt hat, müssen Sie die Gitterstäbe mit einem ganz besonderen Schlüssel öffnen. Dazu klappen Sie einfach das Bullauge auf. Nachdem ein riesiger Krake das Boot gewaltig durchgeschüttelt hat, schließen Sie das Fenster wieder und begeben sich in den Nebenraum. Dort lesen Sie das Buch und schneiden mit dem eben gefundenen Skalpell die Schnur durch. Schnappen Sie sich die Öllampe und zünden Sie damit die drei Kerzen an. Je nachdem, welche Farbe das Symbol aufweist (bei Lila träufeln Sie Rot und Blau drauf), muß aus zwei Farben ein Gemisch entstehen, das der Farbe des rechten Zeichens entspricht.



Das Öffnen des »Spinnenschlosses« erweist sich als relativ einfach.

2. Die Sache mit der Seife ist nicht so locker zu lösen. Nachdem Sie sich die Kanone genauer angeschaut haben, schieben Sie diese eins weiter nach vorne und stellen sie sieben Stufen höher. Feuer! Nun sollte die Kanonenkugel in den Eimer treffen. Verschieben Sie das Geschütz wiederum ein Stück weiter nach vorn, und dann senken Sie den Schußwinkel um zwei. Nach einem lauten Knall liegt die Seife auf der Wippe. Nachdem Sie die Kanone um eins gesenkt und geschossen haben, erhalten Sie die Seife. (ps)

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:

DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks,
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer.mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr gelöscht.

BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:

Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 1000 Mark – bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.

Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word- oder reinen ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbstgezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte eine kleine Datei mit Namen und Anschrift auf jeder Diskette speichern, falls sie von Ihrem Anschreiben getrennt wird. Auf der Disk sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.

Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Bitte wenden Sie sich an die Hotlines der jeweiligen Hersteller, deren Telefonnummern Sie in regelmäßigen Abständen im Heft finden.

Wir bitten um Ihr Verständnis.



HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	01805 335 555	24-Std.-Service	www.acclaimnation.com
Activision	siehe Bomico	–	www.activision.com
Adventure Soft	siehe Bomico	–	www.adventuresoft.com
Ascaron	05241 966 933	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.ascaron.com
Attic Entertainment	07431 54 323	Mo-Fr 10-12, 13-18 Sa 10-18 Uhr	www.attic.de
Aztech Systems	0421 16 25 640	Mo-Do 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 9-12:30, 13:30-15:30 Uhr	www.aztech.com.sg
Barbie	02131 965 110	Mo-Fr 9-18 Uhr	www.funsoft-online.com
Berkeley Systems	siehe Funsoft/Softgold	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Sierra	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 45 08 888	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	www.bluebyte.de
BMG	0180 53 04 525	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.bmginteractive.de
Bomico	06107 945 145	Mo-Fr 15-19 Uhr	www.bomico.de
Broderbund	0180 23 54 549	Mo-Fr 9-18 Uhr	www.broderbund.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
Creative Labs	089 95 79 081	Mo-Fr 9-17:30 Uhr	www.creaf.com
Disney Interactive	069 66 568 555	Mo-Fr 9-18, Sa 13-18 Uhr	www.disney.com
Dynamix	siehe Sierra/Coktel	–	www.sierra.com
Eidos Interactive	0180 52 23 124	Mo-Fr 11-13, 14-18, Sa+So 14-16 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	02408 940 555	Mo-Fr 9:30 -17:30 Uhr	www.ea.com
Empire	siehe Bomico	–	empire-us.com
Europress	siehe Bomico	–	www.europress.co.uk
Funsoft/Softgold	02131 965 111	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.softgold.com
Gametek	02131 600 456	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.gametek.com
Gravis	0130 810 654	Mo-Fr 9-16 Uhr	www.gravis.com
Greenwood	siehe Funsoft/Softgold	–	www.softgold.com
Gremlin	siehe Funsoft/Softgold	–	www.gremlin.co.uk
Grolier	siehe Bomico	–	http://gi.grolier.com
GT Interactive (Warner)	040 27 855 306	Mo-Do 15-18 Uhr	www.gtinteractive.com
Harbro Interactive			HILFE@hiuk.com
Ikarion	0241 47 01 520	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Sierra/Coktel	–	–
Infogrames	0221 45 43 106	Mo-Fr 15-18 Uhr	www.infogrames.com
Interactive Magic	01805 221 126 (DM 0,48/min)	Mo-Fr 18-20, Sa+So 14-16 Uhr	www.imagicgames.com
Interplay	0211 52 33 222	24-Std.-Service	www.interplay.com
IONA	siehe Funsoft/Softgold		–
Konami	069 950 812 88	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.konami.com
Linel	siehe Funsoft/Softgold		–
Living Books	0044 14 29 520 251 (England)	Mo-Fr 8-17 Uhr (MEZ)	www.livingbooks.com
Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 971 999	Mo-Do 17-19 Uhr	www.magicbytes.com
Max Design	0043 36 87 24 147 (Österreich)	Di, Do 15-18 Uhr	–
Maxis (Spiele ab 12/96)	siehe Virgin	–	www.maxis.com
Maxis (Spiele bis 11/96)	siehe Electrinic Arts	–	www.maxis.com
Mega Tech	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Microprose	05241 946 480	Mo, Mi 14-17 Uhr	www.microprose.com
Microsoft	089 31 761 810	Mo-Fr 8:30-17 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 52 51 199	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.mindscape.com
Mission Studios	siehe Funsoft/Softgold	–	www.softgold.com
Navigo	089 230 87 110	Mo-Fr 13-18 Uhr	www.navigo.de
Neo	0043 16 074 080 (Österreich)	Mo-Fr 10-16 Uhr	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Funsoft/Softgold	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Bomico	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com.origin
Paramount	siehe Viacom	–	www.paramount.com
Playmates	siehe Funsoft/Softgold	–	www.playmatestoys.com
Psygnosis	069 66 543 400	Mo-Fr 9-19 Uhr	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Rainbow Kids	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Sales Curve Int.	siehe Funsoft/Softgold	–	
Sierra/Coktel	06103 994 040	Mo-Fr 9-19 Uhr	www.sierra.de
Sir-Tech	siehe Virgin	–	www.sir-tech.com
Software 2000 (Spiele ab 12/97)	0190 572 000 (DM 2,40/min)	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	www.software2000.de
Software 2000 (Spiele bis 11/97)	05241 986010	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Funsoft/Softgold	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Bomico	–	www.sunflowers.de
TerraTec	02157 817 914	Mo-Fr 13-20 Uhr	www.TerraTec.de
Trimark	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Ubi Soft	0211 338 0033	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.ubisoft.de
Velocity	siehe Funsoft/Softgold	–	www.velocitygames.com
Viacom New Media	0130 820 115	Mo-Fr 8-17 Uhr (MEZ)	www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 391 113	Mo-Do 15-20 Uhr	www.vie.com
Virgin Sound & Vision	siehe Funsoft/Softgold	–	www.vsv.com
Virtual Vegas	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Vobis	0190 787 776 (DM 2,40/min)	Mo-Fr 7-22 Uhr	www.vobis.de
Warner Interactive	siehe GT Interactive	–	–



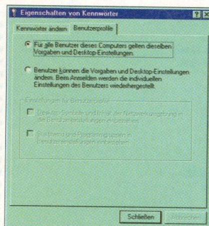
Der Panik vorbeugen

1. Welche (System-) Dateien reichen als Sicherungskopien aus, um für Abstürze gewappnet zu sein? Ich lege zur Zeit immer die kompletten Unterverzeichnisse von »C:\« und »C:\WINDOWS« als Backup auf eine andere Festplatte ab, was aber einiges an Speicherplatz verschlingt.
2. Wie erfahre ich meine vorhandene DOS-Version? Welcher Befehl ist dazu notwendig? Nach Eingabe des Befehls »VER« bekomme ich die Angabe: »WINDOWS 95. [Version 4.00.950]«
(Stephan Kroner)

1. Mit der von Ihnen beschriebenen Methode gehen Sie auf Nummer sicher. Um alle wichtigen Systemeinstellungen von Windows 95 platzsparend abzulegen, sichern Sie folgende Dateien aus dem Windows-Verzeichnis: SYSTEM.DAT, USER.DAT, WIN.INI, SYSTEM.INI und PROTOCOL.INI. Aus dem Root-Verzeichnis (»C:\«) müssen Sie dann noch eine Kopie von den Dateien CONFIG.SYS, AUTOEXEC.SYS und MSDOS.SYS anlegen. Alle Datei kopieren Sie am besten per Hand unter DOS, bevor Windows gestartet wird. Um SYSTEM.DAT, USER.DAT und MSDOS.SYS kopieren zu können, geben Sie vorher für jede Datei den Befehl »ATTRIB -R -S -H *Dateiname*« ein. Nach dem Kopieren sind diese Dateien wieder mit »ATTRIB +R +S +H *Dateiname*« zu schützen. Diese Prozedur für die drei Dateien absolvieren Sie auch im Falle eines Absturzes in gleicher Reihenfolge, nur daß Sie dann die Sicherungskopien auf die Platte spielen. Diese Methode ist nur sinnvoll, wenn sie regelmäßig angewendet wird, vor allem nach jeder Installation einer Soft- oder Hardware.
2. Der von Ihnen benutzte Befehl ist der richtige. Das DOS, welches zum Start von Windows 95 geladen wird, zeigt die von Ihnen genannte Versionsnummer an (für Anwender von Windows 95b ändert sich die hintere Ziffer). Unter DOS 6.22 meldet der Befehl »VER« auch eine »korrekte« Versionsnummer zurück.

Ärger mit Windows-Kennwort

Ich benutze unter Windows ein Kennwort. Starte ich Windows mit diesem Kennwort und installiere ein Programm, sehe ich in der »Start«-Menüleiste den Programmeintrag. Drücke ich bei der Kennwortabfrage auf »Abbrechen«, ist nach dem endgültigen Start von Windows der Eintrag verschwunden. Was muß ich tun, damit der Eintrag erhalten bleibt, ohne daß ich mich immer anmelden muß? *(Florian Hettenbach)*



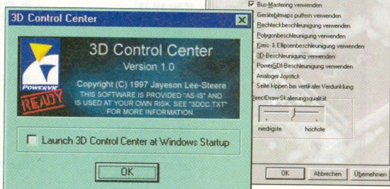
Mit der Systemsteuerung »Kennwörter« geben Sie an, ob eine Installation für alle Benutzer gelten soll.

Das von Ihnen geschilderte Phänomen liegt an einer leicht zu ändernden Einstellung. In der »Sytemsteuerung« klicken Sie auf »Kennwörter« und wählen in dem sich öffnenden Dialog-Fenster den Karteireiter »Benutzerprofile«. Aktivieren Sie dort den Punkt »Für alle Benutzer dieses Computers gelten dieselben Vorgaben und Desktop-Einstellungen«.

3D-Karten umschalten

In der Ausgabe 9/97 veröffentlichten wir den Artikel »Leider verloren«, der beschrieb, welche Schwierigkeiten auftreten können, wenn sich mehr als eine 3D-Karte im System befindet. Manche Spiele nehmen dem Anwender die Entscheidung ab und wählen selbsttätig eine Garfikkarte aus, die dann die 3D-Darstellung übernimmt. Meistens kommt dabei genau die mit der langsameren Geschwindigkeit zum Zuge.
Unser Leser Dennis Beyer hat uns auf ein Programm aufmerksam gemacht, das es erlaubt, zwischen den Direct3D-Treibern hin- und herzuschalten. Das Programm »3D Control Center« trägt sich in der Task-Leiste links unten am Bildschirmrand ein. Die komprimierte Datei »3DCC.ZIP« liegt auf »ftp://ftp.bootnet.com/pub/boot/graphics/«.

(aus der Redaktion)



Mit dem Utility »3D Control Center« läßt sich bestimmen, welche als erste Direct3D-Karte von Windows erkannt wird.

Bei der Matrox Mystique dürfen Sie sich die 3D-Unterstützung gezielt abstellen.

IN EIGENER SACHE

In letzter Zeit erreichen den Technik Treff vermehrt Anfragen nach der richtigen Installation von Spielen. Da sich jede Rechnerkonfiguration unterscheidet, können wir keine allgemein gültigen Lösungen anbieten. Außerdem liegt praktisch jedem Spiel eine Registrierungskarte oder ein Handbuch bei, worauf eine Hotline-Nummer angegeben ist. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Beratung zu Installationen geben. Wir konzentrieren uns mit unserer ganzen Arbeitskraft auf kritische Tests von neuen Spielen und Hardware.



Eine zweite Variante eröffnet sich für die Anwender, bei deren Systemen sich die 3D-Funktion einer Grafikkarte abschalten läßt. Dies ist zum Beispiel bei der Matrox Mystique der Fall. Wenn Sie im Desktop die rechte Maustaste klicken, öffnet sich ein Pop-up-Menü. Dort wählen Sie den Punkt »Eigenschaften«. Es erscheint das Dialogfenster »Eigenschaft von Anzeige«. Wenn die Treiber für die Mystique korrekt installiert sind, dann können Sie dort den Karteireiter »MGA Einstellungen« wählen. In dem sich öffnenden Menü klicken Sie auf den Button »Erweitert«. Dort gehen Sie zu »Leistung«, und in der dann erscheinenden Liste deaktivieren Sie den Punkt »3D Beschleunigung verwenden«. Jetzt sollte nur noch die zweite 3D-Karte (zum Beispiel eine mit Voodoo-Chipsatz) von Spielen unterstützt werden.

Die Plattenbremse

Wenn ich unter Windows 95 Spiele laufen lasse, meldet sich in unregelmäßigen Abständen die Festplatte zu Wort, wodurch es zu unangenehmen Unterbrechungen und Ruckeleien kommt. Dies geschieht unabhängig von der gewählten Auflösung, so daß ich davon ausgehe, daß der Rechner nicht überfordert ist. Die Auslagerungsdatei meiner Festplatte habe ich dauerhaft auf 50 MByte Größe eingestellt und mein Rechner verfügt über 32 MByte RAM. *(Michael Milbradt)*

Windows lagert hin und wieder mal Speicherbereiche aus. Dagegen gibt es kein Allheilmittel. Wenn das RAM ausgebaut wird, ist die Chance einer Auslagerung geringer, und damit würden auch die »Unterbrechungen« weniger werden. Wir haben in unseren Redaktionsrechnern mit einer festen Größe der Auslagerungsdatei experimentiert. Wenn Sie diese anlegen, sollten Sie danach ein Defragmentierungsprogramm laufen lassen, um sicherzustellen, daß die Datei nicht über die Platte verteilt ist. Sonst wird die Festplatte zu unnötigen Kopfbewegungen gezwungen. Wir haben jedoch festgestellt, daß eine variable Größe, die Windows 95 selbst verwaltet, besser ist, da es Anwendungsprogramme gibt, die bei intensiver Speichernutzung mit einer fest definierten Auslagerungsdatei hin und wieder abstürzen. Selbst bei einer variablen Dateigröße sollten Sie in regelmäßigen Abständen die Platte defragmentieren (zum Beispiel mit Speeddisk der Norton Utilities für Windows 95).

Automatisches Paßwort

Ich habe ein kleines Windows-Netzwerk bei mir zu Hause aufgebaut. Jetzt stört es mich, daß Windows bei jedem Start nach dem Paßwort fragt, obwohl ich während der Installation das Feld mit der Paßwortabfrage freigelassen habe. Wie bringe ich Windows 95 dazu, das Netzwerk zu aktivieren, ohne mich mit einer Abfrage aufzuhalten. *(Rainer Strauß)*

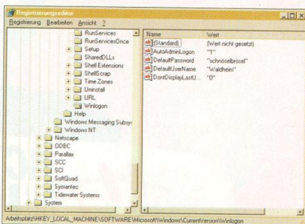
Wie schon in den vergangenen Ausgaben weisen wir auf das nützliche Utility »Teak UI« hin, das Bestandteil der Power-Toys ist. Lesen Sie bitte dazu den Beitrag »Das nützliche Helferlein« auf Seite 188 dieses Heftes.

Trauen Sie sich an den Registrations-Editor, definieren Sie unter »Arbeitsplatz\HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Winlogon« folgende Zeichenketten:

Standard=(Wert nicht gesetzt),
AutoAdminLogon=1,
DontDisplayLastUserName=0,
DefaultUserName=(Ihr Login-Name).

Wenn Sie ein Paßwort definiert haben, tragen Sie dies mit DefaultPassword=(Ihr Paßwort) ein.

ACHTUNG: Da das Paßwort nicht codiert ablegt wird (obwohl auch Teak UI die Eingabe vorher mit Sternchen angezeigt hat), raten wir von dieser Verfahrensweise in einem Firmennetz ausdrücklich ab.



Wenn Sie ein Netzwerk besitzen, können Sie Windows 95 mittels des Registrierungs-Editors veranlassen, sich automatisch beim PC-Start mit dem korrekten Paßwort einzuloggen.

Nicht so schnell

Wie ich in letzter Zeit erfahren habe, sind die Geschwindigkeitssteigerungen der Computer zwiespältig zu betrachten. Zwar kann ich jetzt die schönsten Grafikmätzchen ruckelfrei betrachten, alte Perlen wie »Theme Park« werden jedoch unspielbar schnell. Könnt Ihr mir einen Tip geben, wie ich meinen PC etwas bremsen kann? *(Stefan G.)*

Wir freuen uns, von jemanden zu hören, der mit der Geschwindigkeit seines Rechners völlig zufrieden ist. Damit auf Ihrem Rechner auch ältere Spiele nicht davonrennen, gibt es im Internet (zum Beispiel »http://www.origin.ea.com /english/ulti ma/ftp/patches/«) die gepackte Datei MOSLO.ZIP. Mit diesem Tool wird jeder Renner zum Roller. **(kw)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

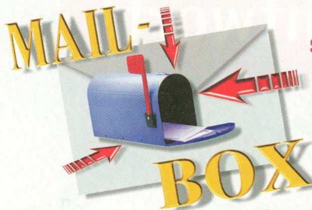
Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen

Oder per E-Mail:

ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Nur zu. Sie können sich entweder per E-Mail oder »normaler« Post an uns wenden – benutzen Sie dazu einfach die im Kasten am Ende dieser Leserbriefseite angegebenen Adressen.

3D-Dilemma

Mittlerweile ist es ja schon etwas länger her, daß die ersten brauchbaren 3D-Karten das Licht der Welt erblickt haben. Das erkennen auch die Programmierer: Neue Spiele enthalten entweder gleich eine passende 3D-Unterstützung oder werden kurz nach Erscheinen mit einem passenden Patch bedacht. So gibt es mittlerweile nicht nur »Moto Racer« oder Psygnosis' »Formel 1«, die eine Beschleunigerkarte unterstützen, sondern auch »Quake« (natürlich indiziert), »EF 2000«, »Mechwarrior 2«, »Interstate 76« , »Outlaws« und sogar »Sim Copter« in flüssigstem 3D. Und weil das oft Spiele sind, die früher als extrem hardwarefressend bezeichnet wurden, sollte doch wenigstens von Euch erwähnt werden, daß diese Programme ab sofort auf einem handelsüblichen PC spielbar sind und man nicht mehr auf Silicon-Graphics-Rechner ausweichen muß. **(Jörg Giezenaar)**

Guter Vorschlag! Wir überlegen, wie wir einen solchen »Update-Service« umsetzen können. Die Nennung der unterstützten Grafikkarten im Wertungskasten kann unter Umständen ausarten – dann nämlich, wenn mehrere Zeichenkünstler mit dem Spiel zusammenarbeiten. Nähere Infos finden Sie dann in einem Technik-Tip, bei extrem hardwarehungrigen Titeln helfen wir Ihnen mit einem angehängten Hardware-Artikel. Problematisch ist eine »unterstützt 3Dfx«-Abteilung im Wertungskasten, wenn das Testmuster noch keine Anstalten macht, mit einer 3D-Karte zusammenzuarbeiten. Witzigerweise ist selbst die Patch-Liste auf der Homepage von 3Dfx nicht vollständig.



Shadows of the Empire: Ohne 3Dfx-Karte bleibt der Snowspeeder im Hangar.

Ohne Lob mit Tadel

Der Aktuell-Teil wird immer bunter und unübersichtlicher. Die verschiedenen Schriften erinnern mich stark an die große Tageszeitung aus Hamburg. Ich wünsche mir für den CD-Inhalt eine kurze Beschreibung der Demos mit Hersteller, Genre und vergleichbarem Spiel oder Vorgänger, da ich über acht Jahre spiele und nicht mehr alle Messeberichte auswendig lerne. Beinahe hätte ich zum Beispiel in Heft 8/97 die indizierte »Shadow Warrior«-Demo übersehen. **(Nicolaus Colberg)**

Schwer lesbare Schriften sind in Zukunft tabu, versprochen! Der besagte Test enthielt, ebenso wie der CD-Inhalt, einen deutlichen Hinweis auf die Shareware-Fassung. Im allgemeinen gehören die Demos auf der CD zu aktuellen Spielen – und die werden im jeweiligen Heft getestet, mit allen Informationen über etwaige Vorgänger und Hersteller. Etliche Probier-Versionen besitzen übrigens auch eine Readme-Datei mit weiteren Infos, wenn diese nicht schon zum Programmstart oder -ende angezeigt werden. Wir arbeiten allerdings an einer überarbeiteten Optik des CD-Inhalts.

PC am TV

Im E3-Messebericht ist ständig davon die Rede, daß irgendwelche Spiele 3Dfx unterstützen. Heißt das, daß ausschließlich dieser 3D-Chip unterstützt wird und einen Geschwindigkeits-/Schönheitsvorteil bringt? Oder werden dann über Direct3D alle 3D-Karten mit entsprechenden Treibern unterstützt? Testet doch mal wieder aktuelle Grafikkarten, vor allem solche mit TV-Out. Der Wunsch, preiswert an einen großformatigen Spielemonitor zu kommen, ist auf diesem Weg doch am leichtesten zu realisieren. **(Markus Fruhmann)**

In der Tat gibt es Spiele wie »Shadows of the Empire« in diesem Monat, die ausschließlich auf 3D-Karten ihre Arbeit verrichten. Wenn wir »3Dfx-Unterstützung« schreiben, bleibt tatsächlich der Monitor ohne eine solche Karte duster. Wenn Titel mit anderen Beschleunigern zusammenarbeiten, teilen wir Ihnen das natürlich mit. Einen Grafikkarten-Vergleichstest lesen Sie in dieser Ausgabe. Für eins der nächsten Hefte plant Kjersten, Karten mit TV-Ausgang unter die Lupe zu nehmen.

Affentheater

In PC Player 9/97 habe ich mit allergrößtem Interesse alles über »Monkey Island 3« gelesen. Sehnsüchtig erwarte ich nun den Tag, da dieses Spiel veröffentlicht wird. LucasArts kündigt auf deren Website das Spiel erst für November dieses Jahres an, was natürlich bedeutet, daß es mit Glück kurz vor Weihnachten in den USA erscheinen wird. PC Player behauptet allerdings, der Erscheinungstermin sei im September. Wissen Sie nun ein genaues Datum, oder wollen Sie nur eine Aktualität des Magazins vor-

Der Draht, der alle TV Grenzen sprengt:

TV SPIELFILM online

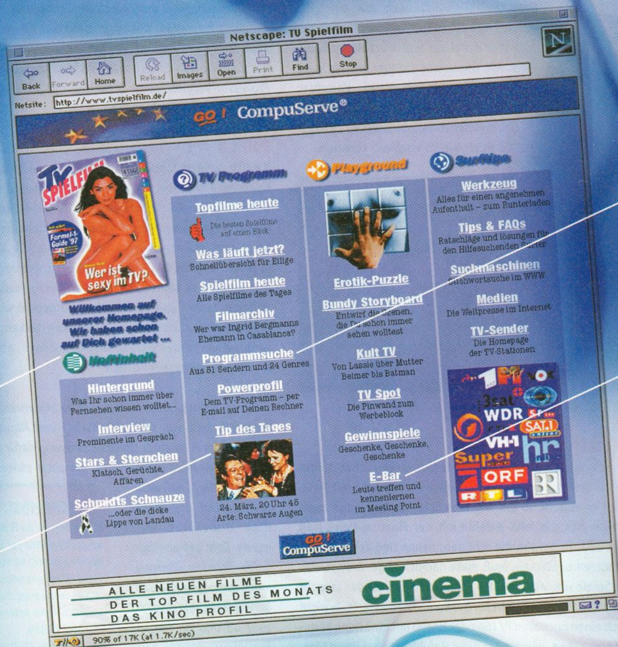
Ready for 100% Input in Sachen TV-Programm, Stars, Infos, Action & Games:

http://tvspielfilm.compuserve.de

Ran an die Homepage, die zu sämtlichen Sendern und Kanälen, zu allen Spielfilmen, Filmkritiken, Serien, Dokus, Shows, Sportangeboten, aktuellen TV-News und aktiver Live-Action auf den Playground führt.

Das neueste interaktive Full-Service-Angebot von Deutschlands innovativster TV-Zeitschrift: TV SPIELFILM bietet mit dem Powerprofil die erste intelligente Programm-Info per E-Mail!

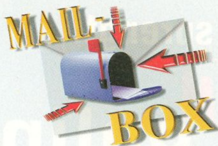
Nur bei uns im Angebot: Europas größtes Filmarchiv mit weit mehr als 40.000 Einträgen für Volltextrecherche und Hintergrund-Infos. Mit der kompetenten Daumenbewertung der Tagesangebote.



Die allwissende High-Tech-Suchmaschine von TV SPIELFILM findet die individuellen Lieblingsfilme auf sämtlichen Kanälen. Gezielt nach Stars, Regisseuren oder Themen suchen: 1 Mouse-Click und Sie wissen sofort, was gespielt wird.

100% Action & Satisfaction im Playground: Direkter Online-Chat zu Serien, Filmen und Stars von Mutter Beimer bis „Akte X“. Powerplay mit „Alien Killer“, Erotik-Puzzle – 1001 Angebote und viele neue Ideen.

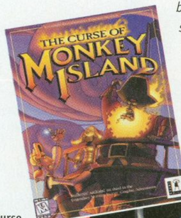
Weitere Topadressen der Verlagsgruppe Milchstraße:
Rein zu cinema http://cinema.compuserve.de. Und zu max http://max.compuserve.de. Und ab sofort zu fit for fun http://fitforfun.compuserve.de



täuschen? Ich glaube, daß hier bestimmte Softwarefirmen begünstigt werden.

(Robert Kurtanjek)

Was die Nennung eines Erscheinungsdatums mit Begünstigung zu tun hat, ist uns nicht ganz klar – schließlich sorgt das höchstens für Unmut über die betreffende Firma (»Grummel, Dungeon Commander 47 kommt immer noch nicht«). Es passiert zweifellos, daß Spiele in Deutschland eher als in den USA erscheinen. Paradebeispiel war »MDK«: Hier mußten die amerikanischen Fans ein paar Wochen länger warten. Da wir »The Curse of Monkey Island« auf der E3 schon in einer recht weiten Fassung spielen konnten, hatten wir keine Bedenken, den September als Erscheinungstermin anzugeben. Daß LucasArts auch mal ein Spiel schnell fertigstellen kann, erlebten wir diesen Monat bei der Star-Wars-Actionballerei. Für Erscheinungsdaten gilt übrigens der gleiche Satz wie für die Vorschau: Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.





The Curse of Monkey Island – erscheint das Adventure ebenso wie Shinys MDK zuerst in Europa und dann in den USA?

MMX – sonst nix?

Wie mir scheint, seid ihr auf den Werbezug von Intel aufgesprungen und werbt kräftig für die neuen Prozessoren mit MMX. Dabei gibt es erstens so gut wie kein Spiel für MMX, und zweitens beißen sich die MMX-Befehle mit der Floating-Point-Unit (FPU) der CPU. Denn: Um die schönen, neuen und ach so guten Befehle nutzen zu können, muß diese nämlich abgeschaltet werden. Für Spiele wie »Quake« (ich weiß, indiziert) ist das ja nicht gerade der Hit. Warum bezieht Ihr bei Euren Hardware-Tests nicht auch noch einen normalen P/166 oder P/200 mit ein? Dann könnten die Leser sehen, wieviel der neue Befehlssatz bei ihren Lieblingsspielen bringt – nämlich fast gar nichts. Auch der erweiterte Cache des neuen Pentium ist noch lange kein Grund, seinem alten PC den Todesstoß zu geben.

(Micha Pekrul)

Ungeteilte Zustimmung. Auch einige von uns haben daheim noch fast antiquarische Rechner – Kjersten will sich immer noch nicht von seinem 486er trennen, Roland nutzt noch immer einen AMD 5x86-133-P75, und bei Henrik drehen sich die CD-ROMs noch immer mit zweifacher Geschwindigkeit. Auch unsere Benchmarks berücksichtigen noch vier Nicht-MMX-Rechner. Doch verschließen wir uns nicht vor der Realität: Verurteilen Sie eine Autozeitschrift, weil darin alljährlich die neuen Modelle vorgestellt werden? Der Vergleich hinkt sicher etwas, weil Sie mit jedem Auto auf fast jeder Straße fahren können. Für die neuesten Spiele brauchen Sie aber nun mal starke Hardware. Hier benötigen Innovationen ein paar Monate oder gar Jahre, um sich durchzusetzen. Spiele sind eben nicht an einem Tag zu programmieren, sondern haben Entwicklungszeiten von bis zu mehreren Jahren. Deshalb dauert es noch ein Weilchen, bis uns die erste Welle an »echten« MMX-Spielen erreicht.

Technisch betrachtet sind die neuen CPUs wahrhaftig nicht optimal konzipiert. Allerdings wird die FPU eines MMX-Prozessors nicht vollständig abgeschaltet, sondern die Register werden permanent umgeladen. Das sorgt natürlich für eine etwas langsamere Datenverarbeitung. Hoffen wir, daß Intel in nicht allzu ferner Zukunft den Chips mehr Register spendiert. Einen großen Prozessor-Vergleichstest lesen Sie übrigens voraussichtlich in einer der nächsten Ausgaben.

Ralf : 2 = ?

Neulich vor dem Kiosk: Gerade habe ich ein Heft eines Eurer Mitbewerber erstanden, schlage die erste Seite auf und denke, mich trifft der Schlag! Ich muß lesen, daß Ralf Müller, seit fünf Ausgaben Chefredakteur der PC Player, übergelaufen ist. Für meinen Geschmack übertreibt Ihr da ein bißchen! Ihr könnt doch nicht in jeder Ausgabe den Lesern neue Gesichter vorsetzen, schließlich braucht es seine Zeit, bis die überaus sensible Beziehung zwischen Lesern und Spieletestern aufgebaut wird. Keine Angst, auch diesen Verlust werde ich tapfer wegstecken, und auch meine vergossenen Tränen werden wieder trocknen, aber ich finde, das mußte einmal gesagt werden.

(Claude Ampler)

Ein Taschentuch, schnell. Dann: Ruhe bewahren. WEKA, die Muttergesellschaft von DMV (PC Player) und Magna Media (Power Play) hat im Zuge einer Umstrukturierung dafür gesorgt, daß die Redaktionen aller Zeitschriften nun unter einem Dach arbeiten. Da aber der Chefredakteursposten der Power Play unbesetzt war, wurde Ralf gefreiwilligt, beide Jobs zu übernehmen. Diese übermenschliche Arbeitsbelastung ist zwar ab und an für uns Redakteure normal, kann aber selbstverständlich kein Dauerzustand sein: Noch in diesem Jahr werden wir einen neuen alten Chefredakteur (Heinrich L. aus F.) begrüßen können.

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

INSERENTENVERZEICHNIS

Teilbeilage: Westfalia Technica

Anzeigenschlußtermine

Heft 12 vom 05.11.1997 ist am 07.10.1997

Heft 1 vom 03.12.1997 ist am 04.11.1997

für die nächsterreichbaren Ausgaben

Exklusiv bei PC Player:

KID PADDLE

OKAY, UND JETZT SCHLAG ZU! DU MUSST NUR AUF „A" DRÜCKEN!

NEIN, NEIN, NICHT AUF „B"! DER IST ZUM SPRINGEN, DU MUSST AUF „A" DRÜCKEN!

DAS IST DER C-KNOPF, DER IST AUCH FALSCH! „A" SOLLST DU DRÜCKEN!

JAAAA! SEHR GUT! ABER DU BIST ZU WEIT WEG! KOMM NÄHER, UND SCHLAG NOCH MAL...

GNNN

... UND HÖR AUF, „B" ZU DRÜCKEN!

ACH, NÖÖÖ! WENN DU ALLE KNÖPFE AUF EINMAL DRÜCKST, KOMMST DU NIE VORAN!

HUFF

PUFF

DABEI IST ES SO LEICHT! SIEH HER...

GNNNN

BOFF

!

UUÄÄÄÄÄH

JA, GENAU... ALSO BIS MORGEN HAST DU'S BESTIMMT NICHT RAUS!

UUUÄÄÄÄÄH

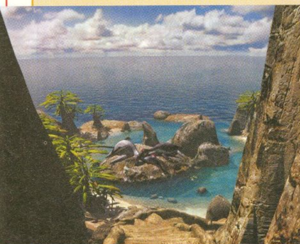
VORSCHAU

PC PLAYER

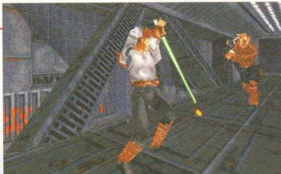
12/97

EIN SCHWERES ERBE

Red Orb hat lange nichts mehr von »Riven« gezeigt, doch dann ein Testmuster für den nächsten Monat versprochen. Der Nachfolger des millionenfach verkauften Standbild-Adventures »Myst« wird auf sechs CDs ausgeliefert und hofft, ähnlich erfolgreich zu werden wie sein Vorgänger.



Treten Sie ein in die mystische Welt von Riven.



Ein Jedi-Ritter muß sein Laserschwert schon perfekt beherrschen, um im Kampf zu bestehen.

DIE DUNKLE SEITE DER MACHT

»Jedi Knight«, Nachfolger des indizierten »Dark Forces«, wird mit Spannung erwartet. Sicher ist nur, daß diesmal das Laserschwert nicht fehlen wird. Ob die Spielbarkeit und der Mehrspielermodus an die Qualität der Grafik herankommt, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

NEUER AUSSENPOSTEN

Während Film-Nachfolger meist schlechter werden, ist es bei PC-Spielen genau umgekehrt. Besonders bei »Outpost 2« ist dies auch bitter nötig: Der Vorgänger kann sich damit brüsten, den Patch-Reigen für PC-Spiele eröffnet zu haben. Wir hoffen, daß Sierra diesmal alles richtig machen wird.



Ob Outpost 2 so einschlagen wird wie diese Bombe?

VERHEXT UND ZUGENÄHT



Die Demo auf der CD dieser Ausgabe sollte Ihnen Hexen 2 schon mal schmackhaft machen.

PC Player hält an seinem Konzept fest, nur wirklich testbare Versionen ins Heft aufzunehmen. Deswegen knüpfen wir uns »Hexen 2« erst in der Verkaufsversion vor – wir wollen doch sicher gehen, daß all die versprochenen Spielelemente wirklich untergebracht wurden.

KLEIN, ABER GEMEIN

Die Preview in der vorliegenden Ausgabe hat sicher schon viele heiß auf die gut ausgerüsteten Würmer von »Worms 2« gemacht. Wie fies die kleinen Racker mit den schweren Wummen diesmal sind, und wer von den PC-Player-Redakteuren die interne Meisterschaft gewinnt, lesen Sie natürlich am besten bei uns nach.



Die Würmer von Team 17 feiern ein hochauflösendes Comeback.

GAMEPADS IM TEST



Der Komfort fängt schon bei der Konfiguration eines Gamepads an.

Konsolenspieler wollen nicht mehr auf ihre heißgeliebten Gamepads verzichten. Noch sind jedoch nicht viele Vertreter für den PC so gut zu handhaben. Auf unseren Hardwareseiten erfahren Sie, wie gut es sich mit den Neuen spielen läßt.

PC PLAYER 12/97 erscheint am 5. November*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

[fINAL]

MÄNNER OHNE NERVEN

Abteilung »Was Sie nicht im Messebericht lesen«: Eigentlich wären alle Redakteure am Abend des letzten Messetages wieder nach München geflogen. Manfred und Roland erwischte es allerdings eiskalt. Erst gab der Hotelportier eine mehr als optimistische Schätzung für die Taxifahrt zum Flughafen ab, dann standen die beiden Helden fast eine halbe Stunde im Stau. Sogar der Taxifahrer wollte nichts mehr mit der Sache zu tun haben und setzte sie an der nächsten U-Bahn-Station ab. Dort wartete auch ein Zug nach Heathrow, der jedoch unterwegs liegenblieb und gegen einen anderen ausgetauscht werden mußte. Selbst ein olympiawürdiger Spurt zum Gate konnte das Schicksal nicht abwenden: Die beiden sahen den Jet nur noch aus dem Fenster. Da ganz London hoteltechnisch immer noch ausgebucht war, zogen Manfred und Roland auf der Suche nach einem Schlafplatz mit ihren Habseligkeiten quer durch alle Terminals. Immerhin waren das mehr als 50 Kilo inklusive Pressemappen und Laptop. Sie stoppten erst in Terminal 2, doch Baulärm, Alarmglocken, Kindergeschrei, Kälte und ein langfingriger Penner ließen keinerlei Schlafstimmung aufkommen. Erst im Terminal 3 fanden sie gegen ein Uhr auf dem harten Fußboden die ersehnten vier Stunden Schlaf. Damit der Messebericht trotzdem fertig wurde, ging es tags darauf nach der Landung sofort wieder in die Redaktion. (ra)



Leider sieht man diesem Bild nicht an, welcher Höllenlärm im Baustellen-Terminal 2 herrschte.

Ein Mann, viel Gepäck und kein Flugzeug - Manfred hat zum Glück die Kamera immer dabei.



Was sehen Sie hier? Richtig, zwei Party-Eintrittskarten.

Die Tickets, bitte!

Das schönste an Messen sind die Parties - so lautet eine uralte Redakteursweisheit. Schon die Eintrittskarten sind eine Schau. So lud Fox Interactive in die »Croc-Tail Lounge« zum gleichnamigen Spiel ein, in der zwei uralte Engländer mit Saxophon und Barpiano Oldies von Frank Sinatra und Konsorten zum besten gaben. Eintritt und Cocktails bis zur Besinnungslosigkeit erhielt jeder, der ein kleines Holzkästchen mit inliegendem »Diamanten« vorweisen konnte. Sierra verteilte schmucke Halsketten, ohne die niemand in den »Half-Life«-Club durfte. Hier gab es zwar nichts zu futtern, aber dafür Musik und Getränke bis früh in den Morgen. Eine Frage mag uns erlaubt sein: Ob vielleicht manche Firma mehr Geld ins Spiel und weniger in die Marketing-Aktivitäten stecken sollte? (ra)

tikis MS-SpielDOSe



»Jetzt laß gut sein. Es kommt doch nicht so auf das Layout an bei einer Lösegeldforderung.«

Die Anzeige des Monats

Nachdem Virgin auch in England mit seinen Anzeigenmotiven auf mildes Unverständnis gestoßen ist (wir berichteten), fährt der Spieleriese eine neue Schiene. Zum Relaunch von »Command & Conquer: Alarmstufe Rot« sehen wir einen Soldaten im feuchten Naß. Die angesprochenen Händler sollten allerdings aufpassen, welchen der beiden Coupons sie einschicken: Der blaue geht nämlich an die Britische Armee. Der Text: »Ja, ich will für mein Leben gern der Armee beitreten. Gebt mir die Chance, meine Gesundheit, meinen Verstand und mein Leben zu riskieren und für dieses Privileg einen Hungerlohn zu erhalten.« Nur mit dem roten gibt es das Spiel: »Nein, ich würde lieber Red Alert kaufen und mein Leben in einem gemütlichen, warmen Laden verbringen, in dem ich Kaffee trinken kann und dem Kassen beim Klingeln zuhöre.« (ra)



Armee oder Command & Conquer - das ist hier die Frage.

MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)